

**AMIGA PC**  
**ATARI ST**  
**CONSOLE PORTATILI**  
**MEGADRIIVE**  
**SUPER NES**  
**+ ALTRI...**

Anno IV n. 9  
SETTEMBRE 1992  
Lire 5500

**GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO**

**CALL OF  
CTHULHU**

Da Llone  
in esclusiva  
la nascita  
del nuovo gioco  
Infogrames



**ECCEZIONALE!**  
K e Sensible Soccer  
vi regalano la finale  
di Coppa dei Campioni

**LAURA BOW II**  
**THE DAGGER OF AMON RA**

Roberta Williams  
e la Sierra  
colpiscono  
ancora



**ELITE**  
**2**



Il genio è tornato.  
David Braben presenta  
il seguito della sua epopea  
spaziale!

**RECENSIONI** INDY 4 THE ACTION GAME • B-17 • THE HEROES OF THE  
35TH • GATEWAY • WORLD CHAMPIONSHIPS TENNIS •  
EXSTASY • OLYMPIC GAMES • GRAND PRIX UNLIMITED • HOOK • CRAZY CARS 3 •  
NFL • PROPHECY • GUY SPY • RAMPART • HONG KONG MAHUONG PRO • CARL  
LEWIS CHALLENGE

SEGA®

MEGA DRIVE

NOVITA'

# THE TERMINATOR



TERMINATOR  
UNA ECCEZIONALE  
AVVENTURA NELLA  
CITTÀ DI LOS ANGELES  
NEL 2029



# Master System

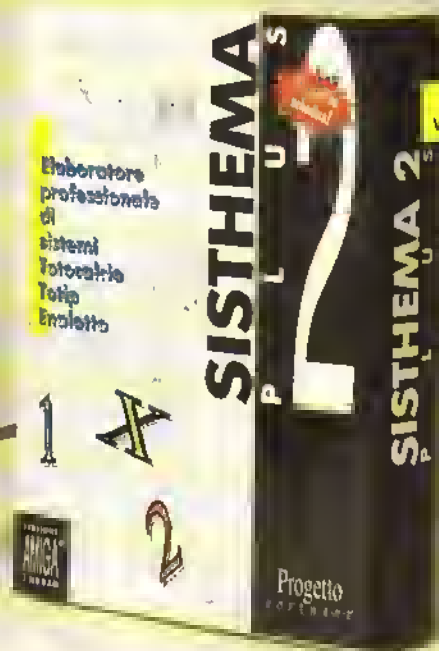
# Vincere al Totocalcio\* è una questione di abilità.

## SISTHEMA 2

Elaboratore professionale di sistemi  
\*Totocalcio, Totip ed Enalotto



Elaboratore  
professionale  
di  
sistemi  
Totocalcio  
Totip  
Enalotto



Nuova  
versione 2.1



### In guardia!

SISTHEMA 2 per Amiga® ed Ms-Dos® è l'arma migliore per sfidare la fortuna, infatti è l'unico che oltre a 6 sofisticati metodi di condizionamento ti offre 4 avanzate procedure di riduzione in un solo programma.

Niente paura però, grazie alla interfaccia utente basata sull'uso del mouse lo avrai ai tuoi ordini con un semplice click. Tutto ciò

che gli occorre per vincere è la tua abilità ad utilizzarlo al meglio, ma anche per questo non ci sono problemi: i manuali forniti

ed il nostro servizio di assistenza tecnica saranno sempre a tua disposizione.

### Il prezzo?

Una piacevole sorpresa: solo 169.000 lire (+IVA) per la versione PLUS che permette la stampa direttamente su schedina. Se però non vuoi o non puoi stampare su schedina abbiamo preparato SISTHEMA 2 versione base a sole 99.000 lire (+IVA), che conserva tutte le caratteristiche della versione PLUS stampando le colonne a video o su carta.

**Dove li trovi?** Chiamaci oggi stesso al numero 011/700358 avrai tutte le informazioni che desideri e l'indirizzo del più vicino rivenditore autorizzato.

**Progetto**  
SOFTWARE  
Programmi vincenti.

#### CARATTERISTICHE TECNICHE

sistemi Totocalcio, Totip ed Enalotto  
fino a 13 triple • 6 metodi di condizionamento • 4 modalità di riduzione  
• quadri AND e OR • accorpamento colonne  
• statistiche in linea sul sistema impostato • elevatissima velocità di elaborazione • spoglio automatico dei punteggi realizzati

# HANDY BOY *by*

Joyplus



**SUONO STEREOFONICO AMPLIFICATO**  
**ALTOPARLANTI**  
**LENTE DI INGRANDIMENTO PIEGHEVOLE**  
**ILLUMINAZIONE**  
**GRANDE JOYSTICK CON PULSANTI DI FUOCO**  
**PRESA DI ALIMENTAZIONE E TRACOLLA**



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

**HTD**

**HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.**

*Nintendo, Game Boy, Joyplus  
sono marchi registrati dalle rispettive case  
produttrici*

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A  
TEL. (040) 307.202/3 - FAX (040) 301.229

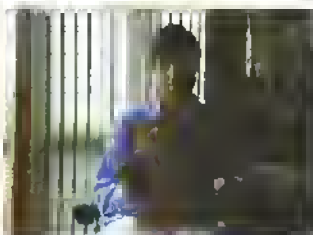


Dal 17 al 21 settembre si terrà a Milano il Sim Hi-Fi, K, con tutta la redazione, sarà presente come al solito, per incontrare i suoi lettori e scambiare pareri e opinioni sulle nuove tendenze nel mondo dei "computer games".

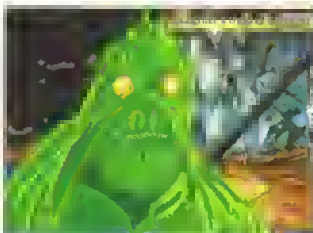
Tra le nuove tendenze emerse in questi ultimi mesi, un argomento sta imponendosi sempre più all'attenzione di tutti: i giochi per più giocatori, siano essi multi-utente o uno-centro-uno. E proprio per stimolare la discussione e l'interesse, all'interno dello stand organizzeremo una dimostrazione di giochi in rete, di quelli che si giocano collegando due o più computer via cavo "null modem".

Sono quelle situazioni difficili da organizzare - quando mai uno è disposto a portare il proprio Amiga/PC completo di monitor a casa di un amico per giocare in due a *Red Baron* o a *Stunt Car Racer*? - eppure estremamente divertenti e coinvolgenti. C'è di più, infatti, che giocare contro un avversario umano che abbia le vostre stesse debolezze e che viva la sfida con il vostro stesso coinvolgimento emotivo? Meno di paragonabile a un freddo e razionale computer.

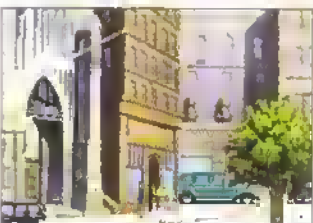
Quindi se vi capita di essere a Milano tra il 17 e 21 settembre segnalate sull'agenda questo appuntamento: sperimentare e di persona cosa vuol dire giocare contro un avversario umano a giochi che fino ad ora sono stati - per molti, se non per tutti - un'esperienza solitaria. Ne varrà la pena. Parole di K.



**15** Incredibile! Sembra proprio che ci siamo! L'attesa è stata lunga ma ora David Biaben assicura che *Elfo 2* sta finalmente per arrivare.



**22** Questa immagine, per quanto orrenda possa sembrare, è tratta da uno dei giochi più impressionanti degli ultimi anni: *Shadow of the Comet* della Infogrames, ispirato al gioco di ruolo *Call of Cthulhu*.



**32** Laura Bow ritorna sul vostro PC con una nuova avventura. Il pugnale di Amon Ra è stato trafugato e toccherà a voi recuperarlo.



**60** Dopo *Jaguar Simulator* è la volta di *Crazy Cars 3* della Titus: illustrerà la casa francese a scalzare la Giemlin dal trionfo del "racing games"?

## News .....5

Siete appena tornati dalle vacanze e avete sete di novità? Non temete, la redazione di K ha lavorato nella calda estiva per tenervi informati sugli ultimi sviluppi nel mondo dell'informatica videoludica.

## Anteprime .....9

La Origin è già pronta a sfornare la seconda parte di *Ultima VII*. E la Team 17. Una vera e propria festa del colore e dell'azione.

## Lavori in corso .....13

Derek de la Fuente intervista David Biaben per conoscere tutti i segreti del suo nuovo capolavoro: *Elite III*. Andrea Minini sale a bordo del TGV per andare a visitare la Infogrames e vedere in anteprima *Call of Cthulhu*. Per non parlare poi di *Michael Jordan Flight Simulator* della EAe di *Uridium 2* di Andrew Braybrook. Insomma, un mese di novità per tutti i gusti!

## Prove su schermo .....31

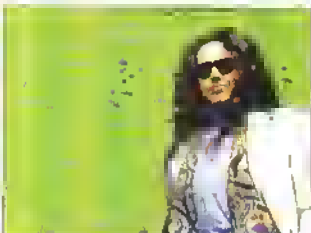
La Sierra sforna avventure di qualità ad un ritmo impressionante: questo mese è la volta di *Laura Bow II*. Per chi ama i giochi sportivi è arrivato *World Tennis Championships* che rappresenta un salto di qualità nell'ambito delle simulazioni tennistiche. *Crazy Cars 3* riuscirà a scalzare *Jaguar Simulator* dal suo trionfo? Leggete la recensione e lo saprete.

## Tnt .....87

Paolo Pagliani veste la toga di Cesare e vi rivela tutti i segreti per trionfare nel capolavoro di Sid Meier ora disponibile anche su Amiga. Se poi *Sensible Soccer* è entrato nei vostri cuori come nei nostri, sicuramente non potrete fare a meno di leggere i consigli che John Fare in persona ha preparato per voi.

## K-Box .....106

La Posta è giunta ad un punto morto? MBF gioca di no e ravviva l'atmosfera lanciando nuovi argomenti di discussione fra i lettori.



**94** Diellamente dal manuale l'attacco di John "Sensible Software" Ware i consigli per vincere la *Sensible Cup*. In esclusiva per K, of course.

# Sommario

**K al Sim**  
VENITE A TROVARCI  
AL PAD 16 STAND H15:  
GIOCHI  
E SORPRESE

# 42



Periodico presentato  
all'Unione Stampa  
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile  
Autorizzazione Tribunale di Milano  
n. 29 del 14/1/1988

**EDITORE**  
GLENAT ITALIA srl  
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO  
Tel: 02/5095870-1 fax 02/50412131 (direzione)  
nell'importazione: per Glenat Italia

**REDAZIONE**  
Studio Vit  
via Aosta 2 20155 MILANO  
Tel: 02/33100412  
Fax: 02/33104726  
Videotex Mod. 013172662

**CONCESSIONARIA PERUGIA** L.T. Avantgarde  
viale Sarca 47 - 20125 Milano  
Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

**DIRETTORE RESPONSABILE** Riccardo Alighi  
**COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE** Alberto Rotondi  
**COORDINAMENTO EDITORIALE** Benedetta Terrani  
**SEGRETARIA DI REDAZIONE** Franca Radioli

**REDAZIONE** Vincenzo Beretta, Matteo Brizzani, Stefano Grossi, Andrea Minini, Paolo Pagliani  
**COLLABORATORI** Marco Andreoli, Giorgio Barotola, Alessandro Cattelan, Alessandro Diemo, Enrico Marini, Fabio Massa, Pizano Toniutti, Gary Penta, Derek de la Fuente

**ART DIRECTOR**  
Marta Montecino  
**IMPAGINAZIONE ELETTRONICA**  
Dante Pizzanti

**FOTOCOPIAZIONI** Typing (MG)  
**STAMPA** Valprint (Brughiera, MO)  
**DISTRIBUZIONE PER ITALIA** R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A.  
via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

**ABBONAMENTI**  
Abbonamento annuo: L. 50.000 per 11 numeri.  
Spedizione in abbonamento postale, gruppo 0090  
Milano.

Pagamento a mezzo conto corrente postale  
n. 50142207, oppure a mezzo assegno bancario  
intestato a:  
Glenat Italia srl  
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO  
Tel: 02/5095870-1

**ARRETRATI**  
Arretrati: L. 1.100 (rivolgervi all'editore)  
Pagamento a mezzo conto corrente postale  
n. 50142207, oppure a mezzo assegno bancario  
intestato a:  
Glenat Italia srl  
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO  
Tel: 02/5095870-1

© Studio Vit  
Mecenate parte di questa rivista può essere riprodotta  
senza autorizzazione.

# FINALMENTE!



IL QUINDICINALE  
PIÙ ATTESO  
DEGLI ANNI  
90

NUOVO,  
RICCO  
PER GIOVANI  
E NOSTALGICI

# K N E W S

## IL FALCON CALA IN PICCHIATA

Sembra che l'ora della riscossa sia giunta! L'Atari ha infatti annunciato l'imminente uscita del Falcon, la macchina che dovrebbe guidare la nuova offensiva Atari nel mondo del personal computer.

La macchina vanta delle spicchiole tecniche di rilievo: sfrutta infatti un'architettura hardware basata su un 68030 a 16 MHz della Motorola che le consente una velocità di 3,84 MIPS. La potenza dell'hardware Falcon non andrà però ricercata solo nel microprocessore, in quanto la nuova macchina Atari disporrà anche di un Digital Signal Processor Motorola 56001 a 32 MHz che permetterà prestazioni incredibili nel campo della gestione di segnali analogici o digitali; il Falcon potrà, per esempio, effettuare il riconoscimento vocale, compattare segnali video, registrare a 16 bit su otto canali separati e generare ambienti sonori con particolari effetti di riverbero.

Anche dal punto di vista grafico il Falcon promette di porsi all'avanguardia con una risoluzione su schermo di 640 x 480 con 256 colori. Per applicazioni grafiche speciali sarà possibile utilizzare fino a 65536 colori scelti da una palette di 262144.

Queste cifre faranno volare l'acquolina in bocca a molti, ma tutti sanno che il successo di un computer è determinato in larga parte dal supporto che questo riceve dallo case di software; l'Atari assicura che ogni sforzo sarà compiuto per incentivare lo sviluppo di pacchetti sulla nuova macchina e, intanto, la ditta di uno slot che in futuro garantirà la possibilità di utilizzarla come un PC 386SX, consentendo l'accesso alla più vasta libreria software esistente al mondo.

Per ora il futuro di questo nuovo prodotto rimane, comunque, piuttosto nebuloso, per saperne di più bisognerà attendere le grandi vendite natalizie che ne potrebbero decretare il successo o l'insuccesso.

✓ **Stesso risultato di una studio condotto dalla Fent Centre, nel gennaio 1992: 1993 dovrebbe essere venduto almeno 74 mila titoli di CDV.**

✓ **La Ocase si è appena acquistata i diritti per la trasposizione cinematografica del romanzo di Sissy Spelberg, *Jurassic Park* sulla base del libro di Michael Crichton. Il film saprà la storia di un gruppo di scienziati che ricreano i dinosauri nel parco di divertimenti futuristico, ovviamente la gente non sa cosa ne vorrebbe...**

✓ **La Electronic Arts, alla EA Hockey, sta cercando di lanciare un nuovo modello di Amiga anche *Star Trek* una gara cinematografica tra i giochi.**

✓ **Per la gioia (e il dolore) del Cold di *Street Fighter II* la EA Cold ha acquistato i diritti per la versione Amiga del gioco, il gioco sarà programmato dalla Creative Materials che è una precedentemente con la versione Amiga di *Final Fight*.**

✓ **La Lucas Arts sta già pensando la conversione a opportunità di produrre *Monkey Island 3*. Non vedremo l'ora!**

✓ **Wing Commander per Amiga dovrebbe raggiungere gli scaffali del negozio entro il giorno. Speriamo che la routine grafica del gioco non sia all'altissima della prima del programma.**

✓ **Il finale del CD-4 in Italia è stato programmato dalla Philips per il mese di ottobre. L'uscita della macchina sarà accompagnata da parecchi titoli nei settori educativo, giochi, musica e informatica.**

✓ **Robert Williams le sta dando la Sierra ha cominciato a lavorare al suo primo gioco dedicato per CD. *Scary Tales* avrà una colonna sonora completa, altri testi, una risoluzione di 640x480 e sarà distribuita durante tutto il suo esordio.**

✓ **La Microprose sta lavorando a una simulazione navale italiana, *Milione Fathoms* 1992. Al progetto sta collaborando l'ammiraglio William S. Mack della Settima Flotta americana.**

## AMIGA 800! LA RISPOSTA COMMODORE ALLA SFIDA DEL PC?

È ufficiale! Nella primavera del '93 la Commodore prevede di lanciare un nuovo modello di Amiga che testimonia la volontà della ditta americana di mantenere il predominio nella fascia dell'home computing.

La nuova macchina sarà basata sul 68030 della Motorola, il microprocessore che già è stato montato sull'A3000 a cui può vantare indiscusse specifiche di potenza e ve-

locità. L'Amiga 800 monterà, inoltre, il nuovo chipset AA che ne migliorerà notevolmente le potenzialità grafiche e sonore. Come sul Falcon della Atari anche sul nuovo Amiga troveremo un chip Digilocal Signal Processing che dovrebbe garantire prestazioni analoghe alla nuova macchina Atari. Al momento non è chiaro a quale segmento di mercato la Commodore intenda rivolgersi, di

conseguenza è difficile fare delle ipotesi riguardo al prezzo, che comunque dovrebbe essere largamente superiore al milione.

L'efficacia di questa mossa potrà essere giudicata solo col tempo, è comunque positivo il fatto che la Commodore abbia finalmente deciso di muoversi per controllare le offensive che le vengono mosse dall'area PC.

Come già annunciato nel numero scorso, del 7 al 21 settembre si svolgerà la ventunesima edizione del SIM-Hi-Fi, vero e proprio punto di riferimento per l'elettronica di consumo in Italia.

Fra le proposte più interessanti troviamo sicuramente il Campionato Italiano di Videogiochi, organizzato con la collaborazione di K o Game Power, che vedrà impegnati i finalisti delle selezioni che si sono tenute in tutta Italia durante i mesi scorsi. La finali si terranno domenica 20 settembre nello stand della Giochi Perlossi e si disputeranno su Soga Master System nelle due categorie Junior (fino a 17 anni) e Senior (dai 18 in poi) assegneranno il titolo di "Campione d'Italia Soga Master System". Per tutti gli appassionati di Reallà Virtuale quest'edizione del SIM offrirà un evento speciale: *Nightmare*, il gioco, che

## TUTTI AL SIM



slur! La il sistema Virtuality della W Industry sarà protagonista di un torneo all'italiana fra 152 concorrenti! 12 finalisti si scontreranno il 20 settembre per la designazione del Campione Italiano. Per iscriverli non dovete fare altro che compilare il tagliando che troverete a pagina 102 della rivista.

Per chi, invece, è interessato agli ultimi sviluppi del mezzo televisivo, sarà possibile assistere, per la prima volta in Italia, a delle trasmissioni televisive in Alta Definizione. L'Alta Definizione è

HDTV (High Definition Television) è, nell'ambito televisivo, l'innovazione

tecnologica più importante dall'avvento del colore. Con una risoluzione orizzontale di 1250 linee invece di 625 l'HDTV consentirà una qualità dell'immagine che si avvicinerà a quella di uno schermo cinematografico, consentendo riprese impossibili con i mazzi attuali.

Naturalmente queste sono solo alcune delle attrazioni che il SIM sarà in grado di offrire, tra queste ci saremo anche noi di K che abbiamo pensato di organizzare un torneo di giochi di guida in rete su Amiga. I titoli che verranno utilizzati non sono ancora stati decisi ma, sicuramente, si tratti ora di voci e propri canali della mendo videoludico. Chiunque desiderasse venire a trovare, potrà trovarci nelle stand H15 del padiglione 16, buon divertimento con il SIM!



### IL NINJA DELLA DIMENSIONE N È IN RITARDO

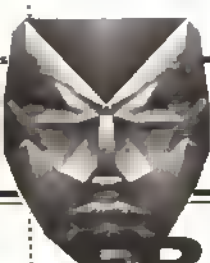
# ZOO

**P**urtroppo il nuovo eroe della Gremlin non sembra dimostrare la stessa pretezza che potevano vantare i suoi colleghi giapponesi, caperti di arti marziali.

L'uscita del gioco è stata, infatti, rinviata e non ci è stato così possibile effettuare la recensione. Alla Gremlin stanno lavorando ad alcuni elementi aggiuntivi che dovrebbero rendere il gioco ancor più entusiasmante e abbiamo deciso di allungare l'arrivo del gioco finito prima di darvi il nostro parere sulla tematica Ninja.

Trovato la recensione sul numero di ottobre, in concomitanza con l'uscita del gioco in Italia.





# K N E W S

## FRED FISH ARRIVA ANCHE SU CD

**L**a collezione completa del Fish Disk (la raccolta di shareware per Amiga più completa del mondo) a stila racchiusa in un Compact Disc che potrà essere utilizzato da tutti i possessori di A570 e di CDTV. Il CD comprende anche il Workbench 1.3 a 2.04, permettendovi così di evolvere il sistema direttamente; tra le applicazioni troviamo Tezi Editor, SpreadSheet, un Data Base, il ProTracker completo di 400 moduli pronti da utilizzare a, ovvemen-

te, le migliaia di utility contenute nei dischi di Fred Fish. Tutti i dischetti dal numero 1 al 660 sono stati archiviati in modo da facilitare l'accesso all'utente, per tutti gli utenti registrati sarà possibile aggiornare le collezioni con degli upgrade e basso prezzo. La Alimathra Systems la giustamente nota che per l'acquisto di tutto lo shareware contenuto nella loro proposta, sarebbe necessaria una spesa superiore alle 1000 sterline (più di due milioni) che en-

trebbe a coprire addirittura il costo di un CDTV!

Un ulteriore motivo di interesse di questa collezione è l'assoluta mancanza di virus (parlino il Fish Disk numero 622 è stato ripulito dal virus Challenger) che sono stati completamente eliminati dai dischetti contenuti nel CD. Per tutti coloro che si interessano al mondo dello shareware al tratta di un'opportunità imperdibile. Per informazioni contattate: Alimathra Systems 0044/816836418.

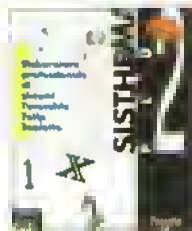
## SISTHEMA SI RINNOVA

In settembre, all'avvio del campionato di calcio, uscirà la versione 2.1 di *Sisthema*, il potente elaboratore di elementi Toracalcio, Totip ed Enalotto che era stato recensito sulle pagine della nostra rivista qualche mese scorso.

La nuova versione potrà vantare una velocità di calcolo decuplicata rispetto alla precedente, un'interfaccia utente rinnovata, 50 colonne lillir in quadri AND e OR, 2 tipi differenti di riduzione e l'acorpamento colonnare.

Anche nella versione 2.1 sarà possibile stampare direttamente sulle schede utilizzando i modelli di stampanti più diffusi, una cartolina di condannamento per un qualche elemento che si è risposti.

Il programma sarà disponibile sia per MS/DOS che per Amiga e per quest'ultima versione sarà necessario almeno 1 Mega di RAM.



## NATHAN NEVER

I personaggi dei fumetti che diventano protagonisti di videogiochi sono in continuo aumento. Nathan Navar è un'altra delle licenze acquistate ultimamente dalle case nostrane (per la precisione dalla Genias). Abbiamo deciso di scambiare quello che chiamiamo con Roberto Genovesi, supervisore del progetto Nathan per chiarirci a chiarirci. Vi lo idee sugli aspetti puramente tecnici del gioco prossimo venturo, oltre che per capire quanto l'analisi al uso nella letteratura di un gioco su licenza Bonatti ora che le idee di vendita dall'arcade adventure di Dylan Dog sono a disposizione di tutti.

Squadre che vince non si cambia mai, forse, con Nathan Never si rischia un po' e si accomodano i panchinari. Per quello che abbiamo potuto vedere ed ascoltare, Nathan Never è un prodotto di buon livello, ma rimane assai migliorabile dagli autori stessi. Questi ultimi ascoltano inoltre di rito il gioco fino allo spasimo pur di uscire con un ottimo programma a un prezzo che raggiunge ampiamente il confronto con i prodotti d'oltremonte.

Marco Fillipini, il musicista, ha scritto la bellezza di ventisei pezzi (che vogliono fare un concept album di Nathan Never? Forse in voi non scarterei l'ipotesi...) ed il grafico Marco Genovesi (nessuna parentela con il coordinatori di storyboard Roberto Genovesi) sta lavorando in modo carismatico per gli stili e le animazioni dalla sequenza 2D a di qualità finale tridimensionale.

Secondo Roberto Genovesi, il prodotto finale consisterà di tre livelli, di cui i primi due delle mappe ancora ad un po' dello stile di Beast 2 ad il terzo, come già detto, in un tunnel pieno di ostacoli e rizi, dotati di illir, non proprio empatici. Questo terzo livello Nathan lo affronterà con Sigmund egrappato alla vita, assendo l'obiettivo dei livelli precedenti quello di penetrare nella base delle mafie giapponesi, le Yakuza (una malla con l'idromeoagglo?) per salvare alcuni scienziati repili (a tra questi anche Sigmund) dalla suddetta organizzazione.

Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, il programmatore Emanuele Viola promette di utilizzare 50 frames al secondo senza compromettere la fluidità e di terminare la programmazione entro metà novembre. È indubbiamente ancora presto per giudicare Nathan Never a non è escludere di K velutare demo in fase embrionale, non ci resta, perciò, che aspettare.

## TRODDLERS

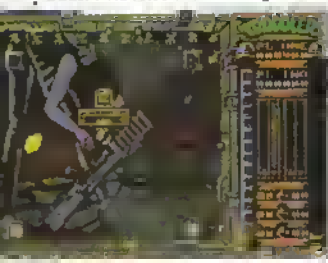
ASPETTANDO LEMMINGS II

**L**a Psygnosis ha annunciato l'uscita di *Lemmings II* per il mese di ottobre ma la Storm sembra essere riuscita a bru-

ciarla sul tempo. Hokus a Pskua, i due alchimisti protagonisti di *Troddlers* sono chiamati a ispirarsi agli omali dal capelli verdi della casa di Liverpool. Dopo aver il-

borato inavvertitamente centinaia di *Troddler* Hokus o Pokus dovranno cercare di riportarli indietro attraverso 160 li-

velli. Per loro ciò potrebbe dirigersi la marea di creature verso degli appositi portali (lemmings?...) utilizzando la capacità di creare e distruggere dei blocchi di granito. Il gioco sembra molto carino, non brillerà forse per originalità, ma dovrebbe riuscire a farvi passare piacevoli ore di divertimento davanti agli schermi del vostro Amiga. L'uscita è prevista per qualche mese.



## POPULOUS II

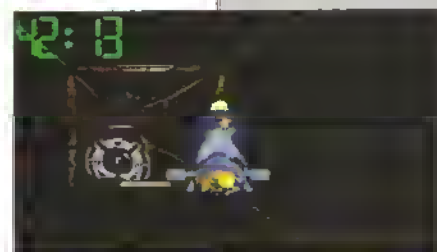
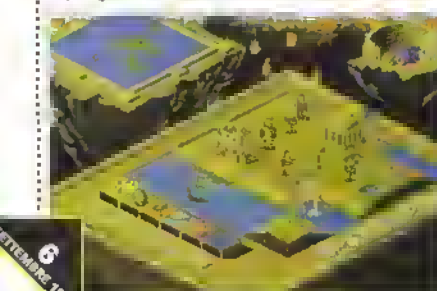
FINALMENTE SU PC

**E**ra ora! La Bullfrog sta per terminare *Populous II* per gli MS/DOS com-

petibili. Come potete vedere dalla foto, per i fortunati possessori di una scheda

VGA Con almeno 512 Kb di

RAM la grafica sarà in 640x480 con 256 colori. Il risultato è quantomeno impressionante, soprattutto per quanto riguarda la definizione dei vari eroi della mitologia greca. Non appena sarà disponibile una versione dell'ultima potrà leggersi la recensione sulle nostre pagine.





# GONFIA LA RETE!



Riconosce questo logo? Se siete degli attenti giocatori di Sensible Soccer, sicuramente sì.



È il gioco di calcio che sta facendo impazzire l'Europa. *Sensible Soccer* ha conquistato tutta la redazione di K e ora potrebbe addirittura farvi vincere due biglietti per assistere alla finale della prossima Coppa dei Campioni! Tutto quello che dovrete fare sarà dimostrare un po' di bravura nel realizzare gol spettacolari a *Sensible Soccer*.

Da questo mese K, in collaborazione con la Renegade, comincerà un torneo di *Sensible Soccer* della durata di sei mesi a cui tutti potranno partecipare. Tutto quello che dovrete fare sarà salvare le vostre azioni migliori su dischetto e spedircele.

Ogni mese pubblicheremo il nome del lettore che ci avrà spedito il dischetto più meritevole, insieme ad alcune schermate dei suoi gol. La Sensible Software, alla fine dei sei mesi, sceglierà fra i sei finalisti il vincitore della competizione nazionale.

Il torneo è organizzato in cooperazione con altre tre testate straniere: Joystick in Francia, Powerplay in Germania e The One in Inghilterra che gestiranno ciascuna una competizione nazionale analoga alla nostra.

I quattro vincitori si scontreranno in una finale europea di *Sensi Soccer*, che si svolgerà in "campo neutro" (luogo e città devono ancora essere determinati ma il trasferimento sarà comunque a spese dell'organizzazione).

Il super-campione che emergerà vincitore da questa finale potrà scegliere tra due favolosi premi: due posti per assistere alla finale della Coppa dei Campioni dell'anno prossimo o a una qualsiasi partita della prossima stagione (il viaggio sarà compreso nel premio, ovviamente).

Potrete veder giocare il Bayern, il Marsiglia, il Milan, il Real, il PSV o qualunque squadra voi

desideriate. Per un appassionato di calcio si tratta di un premio da favola.

Partecipare è davvero semplicissimo. Salvate le vostre migliori azioni di gioco su un dischetto (non c'è un numero minimo ma ricordate che il massimo sono quattro partite) e speditecele, le giudicheremo e i risultati appariranno sul numero del mese successivo.

Ricordate che le azioni verranno giudicate basando al loro valore complessivo: non ci lasceremo impressionare da un singolo gol fortuna-

to, ciò che cerchiamo è un'abilità di gioco costante. Cercate, perciò, di spedirci il maggior numero possibile di gol ad alto contenuto spettacolare.

I dischetti andranno spediti a:

GONFIA LA RETE

K - Via Aosta 2

20155 Milano

Le Regole:

1. Non è consentito spedire più di un dischetto per partecipante al mese.
2. Sull'etichetta del vostro dischetto di "Gonfia la Rete" dovrà essere chiaramente indicato il vostro nome, cognome, indirizzo e, se possibile, numero telefonico. I dischetti privi di etichetta non verranno considerati validi ai fini della selezione!
3. Nella selezione dei gol migliori, la decisione di K e della Sensible Software è irrevocabile.



# GAME GEAR

VIDEOGIOCO

SEGA®

PORTATILE



... e da ottobre la grande iniziativa con lo magico spillo elettronico SONIC BADGE. Segui gli spots pubblicitari e le sponsorizzazioni televisive; dal televisore partirà uno speciale impulso sonoro che farà accendere le spille dei più fortunati. Comunque tutti i possessori potranno partecipare al super concorso con centinaio di premi in palio...

...e buona fortuna dal vostra velocissimo amico

super  
**SONIC**



TV TUNER è l'accessaria per trasformare il tua GAME GEAR in un vero televisore a colori. Puoi sintonizzarti su tutte le emittenti per seguire, tra un gioco e l'altra, il tua programma preferito.



cassetta COLUMNS inclusa



# K

# anteprime..

**L**e anteprime sono il pane di una rivista ed è per questo che K si nutre bene e, soprattutto vi si disfa alla grande. Questo mese Andrea 'Freddy' Minini ha battuto ogni record - 475 contatti telefonici, neanche fosse un sondaggio Makno - per avere dalle software house il materiale per queste due pagine.

**Le anteprime non finiscono qui perché subito dopo arrivano i lavori in corso.**

## Superfrog

Team 17

**D**opo James Pond, Col Coyote e Zool, protagonisti di alcuni fra i migliori platform mai apparsi sul mercato, un nuovo personaggio sta per giungere sui monitor di tutti gli utenti Amiga. Stando parlando di *Superfrog* il super-ranocchietto, eroe del nuovo gioco del Team 17. Questa giovane software-house che con soli due titoli, *Alien Breed* e *Project X*, è riuscita ad imporsi all'attenzione mondiale per la qualità arcade dei suoi prodotti, promette ore e ore di divertimento insieme a *Superfrog* e i suoi due simpatici amici Spud e Dudley.

La trama del gioco, come sempre in questi casi, è abbastanza insignificante: la malvagia strega Margaret ha trasformato il futuro principe in un ranocchietto e ha imprigionato la sua promessa sposa in una vecchia torre abbandonata. Ora con l'aiuto delle supertamane e di una buona bottiglia di birra, il principe si trasforma in *Superfrog* e si avventura attraverso sei terre fantastiche per po-



dispiacerà doverli eliminare.

Se vi state già fregando le mani, siamo spiacenti di dovervi ricordare che il gioco uscirà soltanto a novembre per il vostro Amiga: come faremo ad attendere fino ad allora?

## Dwagons Mirage

**D**opo essere riuscita ad attrarre tutta l'attenzione della stampa sulla sua opera prima, *Darkseed*, la Mirage tenta ora di passare ad un genere molto più leggero con *Dwagons*, un gioco che si presenta come un misto di azione arcade e strategia.

Il giocatore controlla due piccoli Dwagou (che i ragazzi di nome!): Snort e Snarl. Il loro obiettivo è di recuperare il Magico Talismano del Potere, che ha protetto per secoli la pacifica terra di Dwagonia, ed il loro fratellino Snarf dal perfido Lord Flame che si nasconde nel suo Vulcano.

Ambientato in 6 enormi livelli, il gioco vi farà attraversare i giardini del castello di Dwagonia, il Tempio Azteco, le montagne, il Palazzo di Ghiaccio, la giungla e, infine, il Vulcano del malvagio Lord Flame.

Durante la partita incontrerete diversi ostacoli come pavimenti scivolosi, botole, generatori di nemici, incantesimi ed altri ancora che dovrete superare utilizzando la vostra abilità ad un pizzico di ingegno.

Con una grafica degna di un cartone animato, *Dwagons* viene programmato dalla Imaginee e pubblicato dalla Mirage. I formati previsti sono Amiga e MS-DOS e la data di uscita deve ancora essere decisa.



## Assassin Team 17

**A**ssistere all'uscita di due giochi firmati Team 17 nello spazio di due mesi, sarà un colpo davvero duro per i nostri poveri occhi, già abbacinati dallo splendore delle loro precedenti produzioni. Comunque ci dovremo abituare all'idea perché al prossimo ECTS, che si terrà a Londra durante i primi giorni del mese, verrà presentato *Assassin*, il primo gioco, prodotto da un team di sviluppatori esteri-





# anteprime



base sotterranea.

Tanti o per non deludere le vostre aspettative, ci saranno moltitudini di sciagorati pronti a ostacolare il vostro cammino verso il successo, ciascuno riprodotto con l'accuratezza dei 32 colori su schermo (per come vengono utilizzati dal Team 17 sembrano molti di più!) e con i soliti (!!) 50 frame per secondo.

Molta attenzione è stata dedicata al movimento del personaggio principale, che dispone di ben 200 quadri di animazione che gli permettono di saltare, arrampicarsi, abbassarsi, dondolarsi e cadere in maniera assolutamente realistica.

Con 5 livelli densi di azione, per un totale di più di 1500 schermi, Assassin promette di essere un altro titolo di successo per i maghi del Team 17.

## Ultimo VII Port 2 The Serpent Isle Origin

Incredibile! Non contenti di aver destato la meraviglia di tutti gli appassionati di giochi di ruolo con *Ultima VII: The Black Gate*, la Origin è già al lavoro sulla seconda parte del suo capolavoro.

*The Serpent Isle* promette di essere delle stesse dimensioni di *Black Gate* (31



mega!) e vi vedrà impegnati nel tentativo di raggiungere la misteriosa Isola del Serpente, nascosta nei vasti oceani di Britannia.

Qui, infatti, si è rintanato Batlin, il malvagio capo della setta che è riuscito a sfuggirvi nell'episodio precedente.

Dal punto di vista del si-

stema di gioco *Serpent Isle* non offrirà molte novità: l'inventario sarà migliorato graficamente e le voci digitalizzate aumenteranno di numero ma in sostanza non dovrete faticare molto prima di cominciare a giocare: per una volta la Origin ha mantenuto l'interfaccia dell'episodio precedente della serie.

Non essendoci molto di nuovo dal punto di vista tecnico, la principale attrattiva del gioco sarà costituita dalla trama e in questo campo, si sa, la Origin non è seconda a nessuno.

## Nippon Sofes Inc. Dynabyte

Eccoci arrivati a parlare del debutto di una nuova casa di software italiana. Stiamo parlando della Dynabyte, con sede a Genova, che si ripromette di diventare "una delle più importanti software-house italiane e fra le prime a livello europeo", una dichiarazione ambiziosa ma che fa ben sperare per ciò che riguarda la qualità dei loro prodotti futuri.

Il primo prodotto annunciato è *Nippon Sofes Inc.*, un'avventura grafica, an-

bientata nel Giappone moderno, in cui dovrete guidare tre personaggi dai nomi abbastanza improbabili: Dough Nuts, il ladro tecnologico, Donna Fatale, un'avventuriera sobrietta e Dino Fagioli, un ex pugile suonato.

I tre si ritroveranno insieme in circostanze abbastanza improbabili e devono unire le loro forze per recuperare un prezioso rotolante che apparteneva al titolare della "Nippon Sofes Inc."

Il programma grazie all'utilizzo di una tecnica denominata *Parallaxation* permette di scegliere di impersonare uno dei tre personaggi per poi incontrare gli altri due nel corso dell'avventura: le avventure dei tre, infatti, si sovrappongono continuamente fino ad unirsi alla fine del gioco.

Il gioco sarà disponibile per Amiga e potrà essere installato su hard disk dai cinque dischetti forniti.



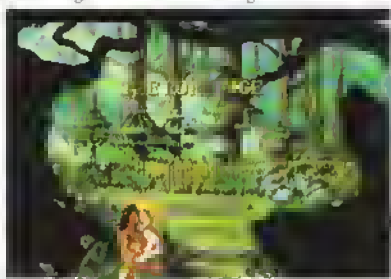
## Quest of Glory III The Wages of War Sierra

Per tutti coloro che hanno sognato nei mondi fantasy della serie *Quest of Glory* è in arrivo il terzo episodio della serie che promette di mantenere alti gli standard qualitativi Sierra. *Wages of War* incomincia da dove si era interrotto *Trial of Fire* e consente ai giocatori di utilizzare i personaggi che hanno sviluppato nei due precedenti episodi.

Conservando la struttura dei suoi predecessori *QFG III* permette al giocatore di interpretare un guerriero, un mago o un ladro, e gli enigmi e le soluzioni varieranno a seconda del personaggio scelto.

Tutto comincia a Shapeir, due mesi dopo la fine di *Trial of Fire*, quando Aziza la maga, Rakeesh il Leotauri, e l'Eroe si riuniscono per discutere la morte di Ad Aris (avvenuta nell'episodio precedente) e il mistero del suo corpo scomparso. Improvvisamente Rakeesh riceve un messaggio magico e viene informato che nel regno di Tarna (la sua patria) sta per scoppiare una guerra. Rakeesh deve ritornare immediatamente nel suo regno e invita l'Eroe a seguirlo. Cominciano così una serie di avventure che si svolgeranno a Tarna: un continente simile all'Africa governato dai Leotauri.

*Quest of Glory III* si giova di più di 1000 schermate dipinte a mano e di una colonna sonora che contribuisce a creare la giusta atmosfera.



# IL PROSSIMO CAMPIONATO TIFERETE PER 11 SQUADRE



## IL GIOCO DI SQUADRE

"SERIE A", il libro-gioco che ti fa diventare protagonista  
del "campionato più bello del mondo" nella nuova edizione 92/93

**a settembre in edicola e nei migliori negozi di giochi**

### PER CHI GIÀ CONOSCE SERIE A

La terza edizione di **Serie A** è stata aggiornata e ampliata.

#### Ecco le novità:

- revisione delle Regole del Gioco (nuove norme per il tesseramento degli stranieri e per le trattative fra squadre),
- voti e statistiche di tutti i calciatori del campionato scorso
- statistiche comparative degli ultimi tre anni
- i nuovi ruoli di tutti i calciatori di Serie A 92/93
- regole e "campioni" delle Leghe locali

#### Inoltre, troverete ...

- tagliando d'acquisto della nuova versione del programma di gestione computerizzata del vostro campionato
- tagliando d'iscrizione al Servizio di Calcio e Gestione via fax

### PER CHI NON CONOSCE SERIE A

- ♦ **SERIE A** è il primo e unico gioco di simulazione sportiva basato sul vero campionato italiano di Serie A
- ♦ **SERIE A** è il gioco ideale per tutti coloro che a torto o a ragione, credono di intendersi di calcio
- ♦ Giocate a **SERIE A** con amici, compagni di classe e colleghi di lavoro e potrete lottare per lo "scudetto" anche se la vostra squadra del cuore rischia la serie B
- ♦ Con **SERIE A** sei TU a decidere l'acquisto dei calciatori, sei TU a fare la formazione, sei TU a calcolare i risultati delle partite
- ♦ Per giocare a **SERIE A** non serve il computer: bastano carta, penna e una calcolatrice
- ♦ Troverete **SERIE A** nelle edicole, nei migliori negozi di giochi e nelle librerie Feltrinelli

**ORDINALO SUBITO,  
LO RICEVERAI DIRETTAMENTE A CASA**  
compilare, ritagliare e spedire a: Studio Vit snc  
via Aosta 2, 20155 Milano

Desidero ricevere il libro **SERIE A**  
a L. 23.000 cadauno (più L. 2500 per spese  
di spedizione)

Nome \_\_\_\_\_

Cognome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

Cap \_\_\_\_\_

Prov \_\_\_\_\_

#### SISTEMA DI PAGAMENTO

- ☐ Pagherò in contanti alla consegna (aggiungerò L. 2000 più d'iva, in contanti)
- ☐ Pago subito o a rate in busta di posta  
☐ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit snc  
☐ ricevuta originale di versamento sul conto postale n. 17200205 intestato a Studio Vit snc

# PERFORMANCE by G.P.

VIA IV NOVEMBRE interno 34 - 20092 CINISELLO B. (MILANO)

TEL. 02/6128240 - 66016401 FAX 02/66012023



Articolo	Prezzo (IVA inclusa)	Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
CDTV COMMODORE	L. 1.140.000	Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga	L. 19.000
AMIGA 500	L. 630.000	Mouse Selector (sdopp. joystick / mouse)	L. 29.000
AMIGA 500 PLUS	L. 690.000	Turbo Pedal	L. 49.000
AMIGA 600	L. 750.000	Joystick c / cloches BAR manuale	L. 9.000
AMIGA 600 HD	L. 950.000	Joystick c / cloches BAR microsistemi nero	L. 25.000
Drive Esterno per Amiga	L. 140.000	Joystick c / 3 spari + autofire	L. 10.000
Monitor colore per Amiga / PC 8833II - 1084S con cavo	L. 460.000	Joystick c / 3 spari + microsistemi	L. 25.000
Modulatore per Amiga	L. 50.000	Joystick SWITTY JOY	L. 20.000
Schermo protettivo antiriflesso per monitor	L. 120.000	Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire	L. 39.000
Espansione 512K c / anti-ram	L. 65.000	Joystick SUPER STICK da tavolo	L. 39.000
Espansione 1 Mb per Amiga 500 Plus	L. 70.000	Joystick MICROJET c / 4 spari + decathlon	L. 25.000
Espansione 1,5 Mb interna A 500	L. 119.000	Joystick FIGHTER (cloches aereo)	L. 69.000
Espansione 2 Mb interna A 500	L. 190.000	Joystick PC QUICK SHOT c / autofire Q5113	L. 25.000
Scheda Janus per Amiga 2000	L. 250.000	Joystick PC QUICK SHOT c / autofire Q5123	L. 29.000
Scheda AT Once emulatore Amiga / PC 286	L. 350.000	Joystick per AMISTRAD man. e micro	L. 19.000
Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb	L. 410.000	Joystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVE	L. 19.000
Modem Amiga	L. 275.000	Dischi 3" 1/2 DF.DD. 1 Mb	L. 1.000
Scanner per Amiga	L. 450.000	Dischi 3" 1/2 DF.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 1.500
Digitalizzatore Amiga	L. 450.000	Dischi 5" 1/4 DF.DD. 360k	L. 1.000
Interfaccia Midi per Amiga	L. 45.000	Dischi 5" 1/4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 1.500
Mouse Amiga	L. 59.000	Portadischi 3" 1/2 o 5" 1/4 (Posso)	L. 42.000
Mouse Ottico Amiga	L. 90.000	Portadischi 3" 1/2 o 5" 1/4 (10 pz.)	L. 4.500
Trackball Amiga	L. 95.000	Portadischi 3" 1/2 o 5" 1/4 (50 pz.)	L. 30.000
Action Replay per Amiga	L. 169.000	Portadischi 3" 1/2 o 5" 1/4 (100 pz.)	L. 25.000
Sinхро Expert Sprotektor / Copy Amiga	L. 45.000	Kit Puliscassette Drive 5" 1/4 - 3" 1/2	L. 15.000
Alimentatore Amiga	L. 89.000	Carta stampante mod. conf. (conf. 500 pz.)	L. 18.000
Coprocessore plexiglas Amiga	L. 15.000	Portacassette MULTIBOX (10 pz.)	L. 3.500
Tappetino mouse antistatico	L. 12.000	GAME C.64 disco originali	L. 10.000
Penna Ottica per Amiga c / programma	L. 29.000	GAME C.64 cassetta originali	L. 10.000
Kickstart 1.3	L. 79.000	GAME PC MS - DOS 5" 1/4 originali	L. 20.000
Kickstart 2.0	L. 129.000	GAME PC MS - DOS 3" 1/2 originali	L. 20.000
Kit 4 joystick per Amiga	L. 29.000	GAME AMIGA originali	L. 15.000
		CARTUCCE GAME - BOY	L. 53.000
		MEGADRIE - NINTENDO ECC.	L. 30.000

Telefonare

## OFFERTE CONFIGURAZIONI PC

### 286 16 MHz - 1 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
- HARD DISK 40 Mb
- SCHEDA VGA
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR VGA COLORE

L. 1.300.000

### 386 SX 25 MHz - 2 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
- HARD DISK 52 Mb
- 1 DRIVE 5 1/4 1.2
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA 512 K
- MONITOR VGA COLORE

L. 1.990.000

### 386 DX 40 CACHE 64 K - 4 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
- HARD DISK 80 Mb
- 1 DRIVE 5 1/4 1.2
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA SUPER 1 Mb
- MONITOR SUPER VGA

L. 2.500.000 1024 x 768 COLORE

### 486 DX 33 MHz - 4 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
- HARD DISK 105 Mb
- 1 DRIVE 5 1/4 1.2
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA SUPER 1 Mb
- MONITOR SUPER VGA

L. 2.990.000 1024 x 768 COLORE

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI CASH & CARRY

PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD	L. 1.950.000
PC Portatili 386 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD	L. 3.200.000
Mother Board 386 16 -25 -33 -40 Mhz	L. 290.000
Monitor VGA 800 x 600 colore	L. 450.000
Monitor Super VGA 1024 x 768 colore	L. 530.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC	L. 990.000
Monitor VGA Monocromatico	L. 260.000
Stampante Olivetti b / n	L. 360.000
Stampante Citizen 24 aghi colore	L. 739.000
Stampante STAR LC 200 9 aghi colore	L. 450.000
Stampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore	L. 749.000
Drive interno 5" 1/4 1,2 Mb e 3" 1/2 1,44 Mb	L. 130.000
Drive esterno 5" 1/4 1,2 Mb e 3" 1/2 1,44 Mb	L. 180.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mb	L. 180.000
Scheda VGA 800 x 600 256 K	L. 110.000
Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb	L. 240.000
Hard Disk 40 Mb	L. 330.000
Hard Disk 52 Mb	L. 390.000
Hard Disk 80 Mb	L. 550.000
Hard Disk 120 Mb	L. 690.000
Modem interno - esterno 2400 - 4800 - 9600	L. 230.000
Scanner PC	L. 295.000
Tavola Grafica PC + Penna Ottica 1212	L. 550.000
Mouse PC	L. 30.000
Mouse PC G.M. - 6000	L. 69.000
Mouse PC Ottico	L. 85.000
Scheda SOUND BLASTER 2.0	L. 250.000
Scheda SOUND BLASTER con software (3 programmi)	L. 390.000
Scheda Multi I / O AT	L. 35.000
Scheda parallela	L. 20.000
Scheda RS 232 Doppia	L. 29.000
Scheda joystick (2 porte)	L. 25.000
Coprocessori Matematici	L. 30.000
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo	L. 30.000
CAVETTERIA per tutti i Computer e accessori	L. 30.000
SOFTWARE GESTIONALE / GRAFICA ECC.	L. 30.000

## SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini scrivete al nostro indirizzo oppure telefonate ai seguenti numeri: 02/6128240 - 66016401

I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato  
dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30

## RIPARAZIONI

COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE VIDEOGAMES



# URIDIUM 2



Andrew Braybrook non è certo lipo da riposarsi sugli allori. Avrebbe potuto vivere di rendita dopo l'incredibile successo di pubblico e critica ottenuto con *Fire & Ice* e invece non l'ha fatto. Ora è terribilmente impegnato con il suo prossimo progetto, una conversione del suo gioco più famoso: *Uridium*.

"È una di quelle cose che mi sarebbe piaciuto fare da tempo - dice Andrew - A due il vero tutto e cominciato con *Paradroid* 90: da allora la gente ha continuato ad assillarmi per avere una versione Amiga di *Uridium*."

*Uridium*, per chi avesse la memoria corta, venne considerato un'autentica pietra miliare nel campo dei videogiochi all'epoca della sua uscita lancio sul Commodore 64, nel 1986. La Mindscape lanciò la versione Amiga di *Uridium* nel 1987, ma è meglio dimenticarsene. "Non l'ho ancora vista - dice Andrew - Ho dato un'occhiata alla versione ST e non m'è sembrata un granché. Mi è stato detto che esiste una versione di Pubblico Dominio su Amiga che funziona a 30 frame al secondo e mi piacerebbe vedere anche quella".

L'azione fluida e avvincente di *Uridium* era ambientata su una serie di corazzate spaziali (quelle che facevano da scenario anche a *Paradroid*), il cui incredibile look metallico indimensionale è stato spesso imitato, ma mai uguagliato. Andrew vuole rimanere sullo stesso livello con *Uridium 2* ed è consapevole che non sarà facile.

"So benissimo che la gente si aspetta qualcosa di grandioso e cercheremo di fare del nostro meglio, tant'è vero che svilupperemo *Uridium 2* solo su Amiga e non su ST, così da non avere limitazioni e poter utilizzare le tecniche di scrolling studiate durante la realizzazione di *Fire & Ice*. Inoltre vorremmo fare la conversione di *Uridium 2* su console, così cercheremo di impressionare il maggior numero possibile di persone con la versione Amiga."

"Il nostro obiettivo è tirar fuori uno sparatutto che vada a 30 frame al secondo con 32 colori su schermo contemporaneamente. Certo, è difficile riuscire ad usarsi alla perfezione, ma è ancora più difficile avere una buona giocabilità, oltre ad una grafica eccezionale. Definire uno stile grafico è d'importanza capitale per Andrew che sta spendendo molto tempo con l'artista Philip Williams, di cui abbiamo già ammirato l'indiscutibile talento in *Fire and Ice*, nel tentativo di creare nuove idee. "Non ha mai disegnato niente di metallico fino ad ora, così sarà un'esperienza interessante" ha confessato Andrew.

"La mia intenzione è quella di includere tutto quello che c'era nel gioco originale. Ho dato un'occhiata al sorgente della versione 64: è disgustoso, ma almeno ho recuperato i parametri del sistema di



Sin dalle prime schermate di lavoro si può notare le grandi quantità di sprite su schermo e una particolare cura dei dettagli

controllo della Manta (l'astronave principale) così sarà uguale anche su Amiga. Inoltre ora potete anche volare a testa in giù (ma non credo vi aiuterà poi molto) e farvi seguire da un drone, una seconda astronave che vola proprio dietro di voi."

Questo non è l'unico miglioramento apportato alla versione originale di *Uridium*: lo schermo, ad esempio, scolla anche in verticale, a causa delle corazzate più grandi, i fondali sono molto più interattivi di prima e ci sono un sacco di bossagli secondari oltre alle classiche astronavi nemiche, come serbatoi di carburante, lanciarazzi semovibili e campi di forza che vanno distrutti prima di essere attraversati.

"Forse includeremo un nemico di fine livello fra un quadro e l'altro, ma vorremmo inventare qualcosa di più originale. Di sicuro non inseriremo la slot machine come nel primo *Uridium* perché è troppo casuale e frustrante: una volta arrivati alla fine del livello, si uscirà dall'astronave e si giocherà sul ponte principale della corazzata, o forse al suo interno, non abbiamo ancora deciso. Non vogliamo inserire un clone di *Paradroid*, ma ci saranno di sicuro molti elementi presi in prestito da quel gioco e in più soldati in tuta spaziale, simili a quelli di *Guerra Stellare*,

che corrono dappertutto sparando e un'opzione per due giocatori contemporaneamente."

Dopo aver letto queste righe state già aspettando con impazienza l'uscita di *Uridium 2*? Beh, allora vi converrà sedervi e starvene tranquilli perché la data d'uscita (sotto chiacchiera Rcnegade) è prevista per la Pasqua del prossimo anno..

Gary Penn



1 frame di animazione della Manta a di un paio di astronavi nemiche: notate il look metallico che contraddistingue anche il primo *Uridium*



ELETTRONICA SCIENTIFICA  
ITALIANA

# RocHard

External Hard Drive for your Amiga 500

*When you need speed...*

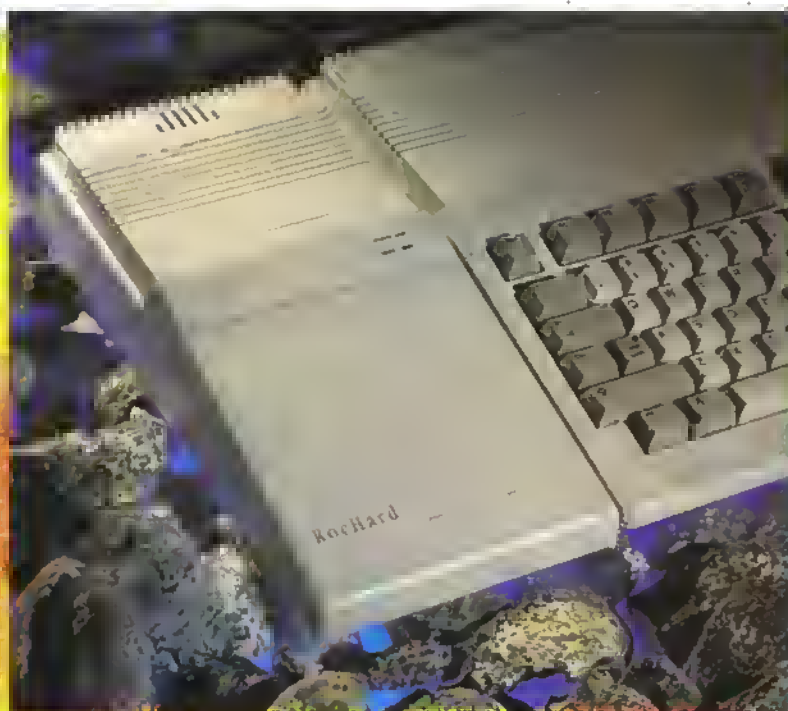
RocHard™ gives your A500 system a super-fast, high-capacity hard drive that leaves others in its wake

*When you need memory...*

RocHard™ internally supports hard drives with 40MB and above and the option of 8MB of SIMM RAM in four easy steps

*When you need more...*

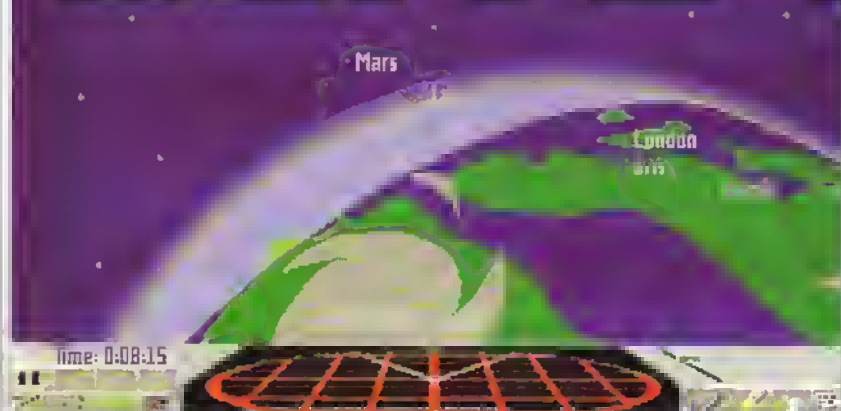
RocHard™ allows you to add a second IDE drive internally and seven other SCSI peripherals - like extra hard drives and tape streamers



Hard Disk esterno IDE per A500 con alimentatore esterno in dotazione, autoboot, espandibile fino a 8Mb ram con 0 ram a bordo, opzione per interfaccia SCSI, porta esterna, disponibile con varie capacità

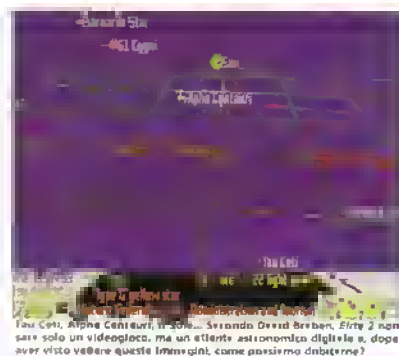


# ELITE 2



Londra, Parigi e Berlino sono solo alcune delle città che potrete visitare atterrando sulle terre: il bello è che avvicinandovi potrete distinguere i vari monumenti come il Big Ben o la Torre Eiffel.

La realizzazione di *Elite 2* da parte di David Braben e Ian Bell è cominciata nel 1984 ed è stata abbandonata nel 1986 per le scarse potenzialità dei computer di quegli anni. Da allora David ha lavorato quasi ininterrottamente sullo stesso progetto e il gioco che vedremo a Novembre sarà il frutto di più di cinque anni di lavoro. Le premesse per un futuro classico quindi ci sono tutte e, a questo punto, chi meglio di David ci può guidare attraverso i meandri di *Elite 2*?



La quantità di poligoni presenti sullo schermo è impressionante, nonostante le affermazioni riduciose di David: è davvero inevitabile?

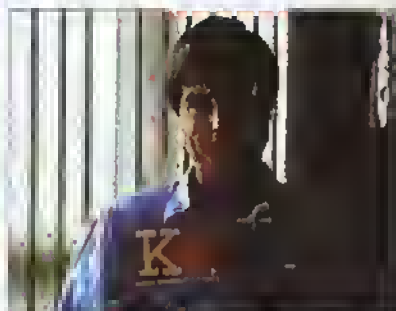


La quantità di poligoni presenti sullo schermo è impressionante, nonostante le affermazioni riduciose di David: è davvero inevitabile?

David Braben è un vero mito nel campo dei videogiochi: il suo capolavoro, *Elite*, ha probabilmente venduto più copie di qualsiasi altro gioco e milioni di appassionati hanno trascorso una quantità incredibile di notti insonni vendendo merci, abbattendo astronavi e attraversando gli angoli più remoti dell'Universo.

Ora sono passati più di 8 anni dall'uscita di *Elite* sugli otto bit e circa 5 da quella sui sedici bit (la cui versione non è stata realizzata da David), da allora il programmatore britannico ha puntato tutti i suoi sforzi su *Elite 2* (il titolo non è ancora definitivo e con ogni probabilità sarà diverso). Secondo David il secondo episodio è frutto delle idee nate per il primo *Elite*, solo che a quei tempi le macchine non erano abbastanza potenti per poter gestire un simile gioco.

"L'intera galassia è simulata sin nei minimi dettagli" dice orgoglioso David. "L'idea di base è che gli esseri umani si siano espansi per qualche centinaio di anni luce e che il resto dell'Universo sia completamente inesplorato. Il gioco inizia all'uscita di una gigantesca stazione spaziale a bordo di una misera astronave e, tramite i menu, è possibile dare un'occhiata alle cartine astronomiche. Queste mappe sono state disegnate con tecniche accuratissime e, al fine di rispecchiare il più fedelmente possibile



Ed eccolo, è lui: David Braben, il papà di *Elite 1* e *Elite 2*. Aspettate un momento! Ha una rivista di videogiochi in mano e ti sembra anche di riconoscerla...

la realtà, in collaborazione con una famosa università. Il bello è che il tutto tiene conto di una quantità di leggi fisiche come la continua espansione dell'Universo, la legge delle masse, le temperature dei pianeti, l'effetto gravitazionale e la presenza dei gas nell'atmosfera."

"È possibile commerciare merci o fare il pirata come nel primo *Elite*" spiega David: "ma non è questo il fattore principale del gioco. Parliamo della Terra, ad esempio: sarà possibile atterrare in tutte le città principali e ci saranno un gran numero di particolari per distinguerle fra di loro. Se visitate Londra vedete il Big Ben, a Parigi troverete la Torre Eiffel... Non ho ancora deciso come ci si sposterà, forse con un'auto su cuscinetto d'aria."

"Inoltre è possibile eseguire balzi temporali o rimanere nello stesso sistema per tutta la partita" continua David: "ma il bello è che tutto il gioco è una continua avventura in cui si possono compiere un numero incredibile di azioni, come leggere le ultime notizie quando si è fermi in uno spazioporto o trattare i prezzi delle merci, e in cui ogni azione influenza l'andamento del gioco."

Per fare ancora una volta un esempio, nel primo *Elite* quando si uccideva qualcuno tutto finiva lì; in *Elite 2* l'omicidio viene memorizzato e gli eventi successivi avvengono di conseguenza. Se fate saltare un'altra astronave potrete essere visti senza che ve ne accorgiate ed essere inseguiti dalla polizia. Il tutto è molto intricato, realistico e, ovviamente, avvincente. Quello che voglio, comunque, è che la gente capisca che si tratta di un prodotto completo, ma non eccessivamente difficile da giocare, grazie all'uso massiccio di menu e sottomenu e all'utilizzo del mouse per un gran numero di operazioni."

"Siccome il gioco è immenso" spiega Da-



# LAVORI IN CORSO



Il gioco tiene conto di innumerevoli fattori, accessibili anche a occhio nudo. In questa schermata si può vedere il calcolo del punto di luce su un pianeta ritardato da anelli (non confondetelo con Saturno!).

vid - e ci vorrebbe più di un anno, viaggiando in linea retta, per compiere un giro della galassia è possibile accelerare il tempo e, poiché ogni cosa avviene in tempo reale, in questo modo gli eventi cambieranno più velocemente. Alcuni avvenimenti sono casuali e altri seguono la logica, molto più che nel primo *Elite*: se, ad esempio, seguite un'astronave stracarica di cibo, state più certi che appena questa atterrerà nello spazioporto, il prezzo del cibo crollerà a zero, quindi è per voi conveniente precederla a tutti i costi.

Ovviamente potete anche combattere contro altre astronavi; occhio però, perché se venite imprigionati dalla Polizia Spaziale, il vostro cargo verrà confiscato e spedito su un altro pianeta. Invece di buttarvi nel commercio potete usare la vostra astronave per il trasporto di persone e, magari, riuscite a fare più soldi: via satelliti riceverete i messaggi e le richieste di trasporto e in cambio potrete chiedere un bel gruzzoletto.

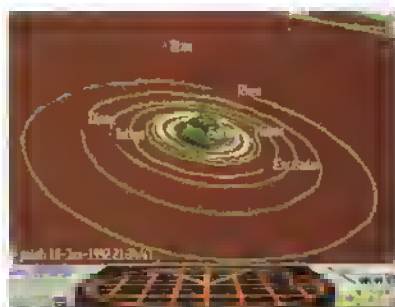
"Una volta diventati più ricchi e potenti - prosegue David - potete compiere astronavi più potenti, anche se allo stesso tempo diventerete un bersaglio primario per i pirati. Tenete anche

conto che più le navi sono grandi, più sono lente e più consumano carburante, così vi conviene progettare ogni volta la rotta da seguire prima di avventurarsi. Male che vada potete arruolarvi nell'esercito spaziale e guadagnare soldi, inodaglie e prestigio."

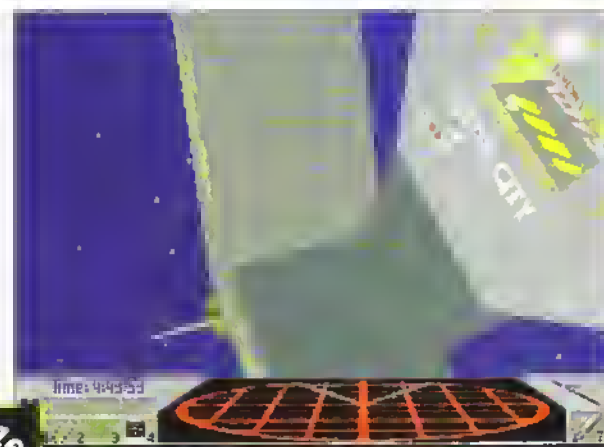
"Tecnicamente parlando, *Elite 2* è il più veloce programma con bitmap e vector che abbia mai visto in vita mia. Io sto programmando le versioni Amiga e ST - spiega David - e un mio amico quella PC. Ogni versione sfrutterà al massimo la macchina su cui girerà; inoltre sarà sempre possibile aumentare o diminuire il numero dei dettagli per poter giocare a una buona velocità anche sui computer più lenti. Su Amiga ci saranno alcune schermate in HAM e su PC sarà sicuramente supportata la SVGA, vi posso garantire che il gioco sarà veramente massiccio. Quando volate vicino a una stazione spaziale potete intravedere astronavi che caricano e scaricano merci e, se vi fermate a Londra, osservare il tramonto o le lune di Plutone. Ogni personaggio ha le proprie caratteristiche e, sebbene non possiate parlarci faccia a faccia, potete sempre comunicarci via radio o attraverso un video. Anche i pianeti sono dettagliatissimi: Sa-



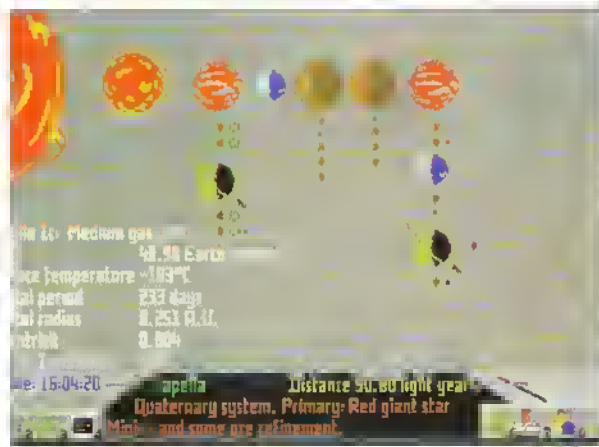
Una delle innumerevoli astronavi presenti in *Elite 2*. Notate la cura dei particolari e la scritta "Konami" interamente all'orizzale nella parte posteriore.



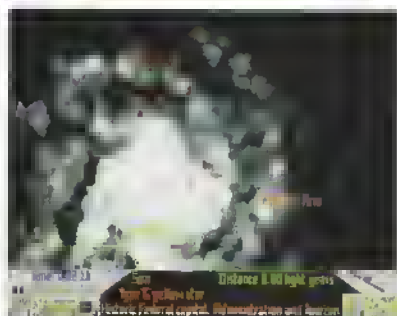
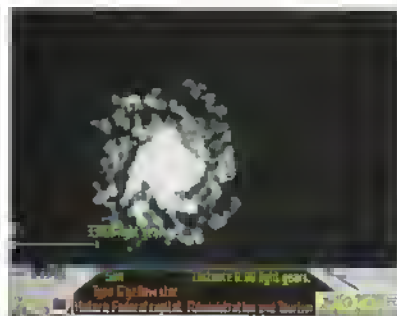
Saturno e i suoi satelliti sono solo uno dei centinaia di posti da poter scegliere per comprare o vendere merci.



Un'astronave sta per atterrare e al precede nell'atterraggio sulla stazione spaziale di Titan City.



La descrizione di un sistema quaternario, con le caratteristiche generali e dei singoli pianeti. Tutti i dati sopra descritti vanno considerati il risultato di una elaborazione e la stabilità del sistema.



Secondo David Braben, avvicinandosi ad una stella, un pianeta o un qualsiasi altro corpo celeste, non aumenta solo la grandezza dell'oggetto, ma il numero dei dettagli e dei particolari del corpo in questione. Questa tecnica, ampiamente dimostrata dalle tre foto qui sopra, permette di evitare sgradevoli intonamenti come ostacoli a pianeti che sbucano dal nulla o impercettibili rallentamenti dall'azione di gioco. Inoltre, siccome anche l'occhio vuole la sua parte, avvitandoci sempre di più a uno spaziotempo o a una città, possiamo godere di uno scenario quantomai spettacolare a richiamo di animazioni. Insomma, *Elite 2* il tipico gioco che può essere anche guardato senza correre il rischio di annoiarsi.



Questi schermata non merita commenti: dà a un occhio e giudica voi stessi il livello della realizzazione. Si preannunciano altre notti in bianco per gli avventurieri aido-spaziali di tutto il mondo...

turno, con i suoi anelli, e Marte, di un rosso infuocato, sono particolarmente spettacolari. Tutto questo è stato inserito perché non abbiamo avuto particolari limitazioni di memoria".

"Non ci sarà *Elite 3* - afferma David - perché, ora che ho creato queste routine grafiche velocissime, posso lavorare su un'idea differente di verso e fare, ad esempio, un gioco di mostri. Di sicuro continuerò a programmare seguendo gli sviluppi della tecnologia informatica: il Super NES è un'ottima macchina e non c'è nessuna ragione perché non possano esistere simulazioni alla *Elite* su questa console e quando vedrete *Elite 2* sul 16 bit della Nintendo sarete d'accordo con me. Il problema è che i Giapponesi, a differenza di Europei e Americani, tendono ad atrofizzarsi sempre nello stesso genere di gioco e non cercano di inventare nuove idee. Spero che *Elite 2* venga convertito anche per CDTV e CD-I: in fondo non ci dovrebbero essere problemi."

Una delle innumerevoli particolarità di *Elite 2* riguarda senza dubbio l'etichetta sotto la quale verrà lanciato: David ha infatti scelto per il proprio gioco la Konami, casa di grandi tradizioni, sia nel mercato videogiocistico "home", che in quello da sala. "Sono andato a trovarli quando il gioco era quasi finito - spiega David - e ne sono rimasto impressionato. La Konami ha una rete di distribuzione capillare negli USA e in Giappone e ha uffici in tutta Europa. Inoltre l'anno scorso è stata la casa con il maggior fatturato in tutto il mondo, maggiore di quello della Microsoft e non è poco. Il problema delle case europee è che non si occupano molto del mercato americano e giapponese. Ho sentito persino che in software house come la Microprose la filiale americana parla male di quella inglese e viceversa: questo è successo un po' di tempo fa e le cose possono essere cambiate, ma volevo comunque scegliere una casa con una presenza massiccia in tutto il mondo."

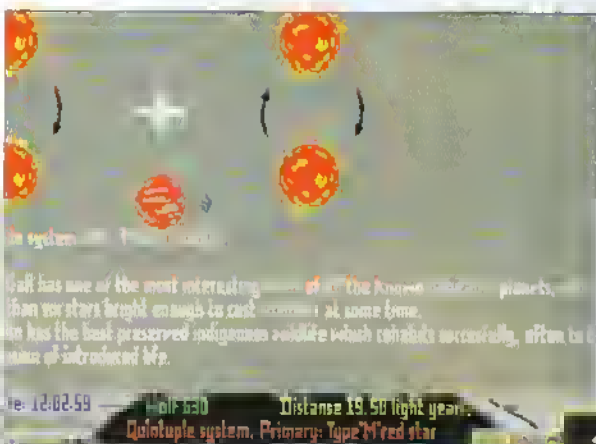
"Quello della programmazione - continua David - è un circolo vizioso: si comincia a programmare un gioco mettendoci tutto l'impegno

possibile, si finisce in ritardo e pieni di debiti e si è costretti a iniziare un secondo gioco, solo per pagare i debiti del primo, e il tutto diventa sempre peggio man mano che si va avanti. Comunque la colpa di questo non è solo delle software house, ma anche dei programmatori. Un altro problema è che la maggior parte dei giochi sono tutti uguali; anche *Lemmings* non mi ha impressionato particolarmente. Questo è particolarmente vero nei giochi per console (soprattutto sul NES) ed è un peccato perché non c'è nessun motivo per non avere un titolo come *Wing Commander* o un simulatore di volo su una console. Se non vediamo questo genere di giochi su Megadrive e simili è perché molte case sono convinte che non piacciono ai videogiocatori da console. Io stesso ho avuto questo problema con molte case nel presentare *Elite*: era semplicemente troppo differente dal resto degli altri giochi, troppo serio e non così immediato."

"Non guardo tantissimi giochi - confessa Mr Braben - e mi limito ad andare a fiere e manifestazioni varie. Il mio genere preferito sono le simulazioni e non vedo l'ora di provare *Formula 1 GP* sul PC. Mi è piaciuto molto *Interceptor* della Electronic Arts: non è realistico, ma è incredibilmente divertente. In ogni caso l'unico gioco che mi ha veramente impressionato per la sua originalità è stato *Populous*."

A questo punto l'unica cosa che vorrete sapere è la data d'uscita di questo gioco colossale: David Braben e la Konami contano di farvi trovare *Elite 2* nei negozi per l'inizio di Novembre, perciò vi conviene tenere da parte qualche risparmio sin da ora!

**Derek Della Fuente**



Un altro sistema descritto sin nei minimi particolari, ci sono nella pianeta di una certa dimensione e sul stella che garantisce la vita ai mondi che ne fanno parte.

# PREMIERE



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

**SOFTTEL**

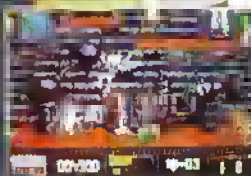
Via Antonio Salinas, 51/5 - 00178 Roma  
tel. 06/72318111 fax 06/72318112

Première è un'avventura in 3D con scorrimento multi-direzionale che si svolge attraverso 6 livelli che rappresentano altrettanti set cinematografici.

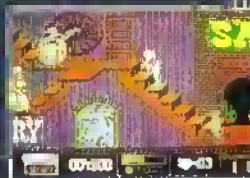
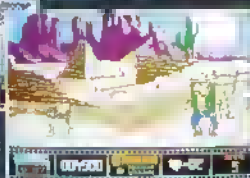
Qualcuno ha rubato le pellicole dalle mani del giovane addetto al montaggio, proprio la sera precedente la "prima" del film. Il tuo compito è quello di frugare i set cinematografici in cui si stanno girando film in bianco e nero, film di fantascienza, film horror, cartoni animati, film western e film fantasy, alla ricerca delle pellicole rubate.

Riuscirai a recuperare il film rubato in tempo per la "Prima"?

**CORE**  
DESIGN LIMITED



SCRIBIMATE DELLA VERSIONE  
AMIGA



DISPONIBILE PER COMMODORE  
AMIGA (1 MEGA)



# GAME power 9

Anno I n. 9 GAME POWER SETTEMBRE 1992 Lire 5600

## STREET FIGHTER II

DALLA SALA GIOCHI  
AL SUPER NES

## MONDO PIZZA! TURTLES IV PER SUPER NES

## TAZ-MANIA UN CARTONE ANIMATO PER MEGADRIVE

## NEO GEO SCHEDATI TUTTI I GIOCHI PER CONSOLE

## GRANDSLAM

FINALMENTE UNA VERA  
SIMULAZIONE DI TENNIS  
PER MEGADRIVE

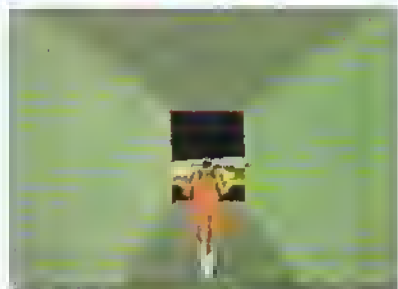
## TERMINATOR 2

ARNOLD RITORNA SU  
NES E GAMEBOY

**È in edicola il numero di settembre!**

MACCHI,  
MAFFE PER  
MARIO LAND GB  
MIAC MANSION NES  
JOHN MADDEN MD  
PILOTWINGS SN  
I CODICI PER ACTION  
REPLAY MD

BATTLETOADS • PRINCE OF PERSIA • MACROSS 2036 • SUPER SLAM DUNK • SAGAIA • CORPORATION •  
WIMBLEDON • SUPER FANTASY ZONE • CAVEMAN NINJA • PAPERBOY 2 • BILL ELLIOT'S NASCAR FAST  
TRACKS • ELEVATOR ACTION



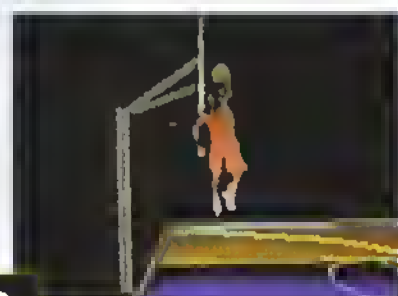
Michael fa il suo ingresso in campo, passando per il tunnel degli spettatori.



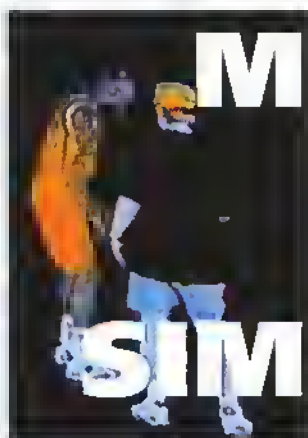
Questa inquadratura non sarà molto giocabile ma è sicuramente molto spettacolare.



Da qui le cose sono molto più facili e la qualità della grafica risale maggiormente.



Michael Jordan si esibisce nella sua specialità: la schiacciata!



# MICHAEL JORDAN FLIGHT SIMULATOR

È uno fra i più grandi giocatori di basket di tutti i tempi, è forse l'unico uomo al mondo in grado di veleggiare nell'aire per più di tre minuti secondi, è l'idolo indiscusso dei ragazzi di mezzo pianeta ed ora è anche il protagonista di uno dei videogiochi più ambiziosi che siano mai stati realizzati. È lui, Michael "Air" Jordan.

"La tecnologia dei simulatori di volo si unisce alle simulazioni sportive": queste le parole con cui il portavoce della Electronic Arts ha presentato *Michael Jordan Flight Simulator*, l'ennesimo titolo sportivo della Electronic Arts, software house già famosa in questo campo per gli stupefacenti *John Madden Football* (Amiga e Megadrive) e *EA Hockey* (Megadrive e, molto presto, Amiga). Questa volta, seguendo il trend delle produzioni statunitensi, la macchina prescelta dalla casa a stelle e strisce per il proprio gioco è il PC, mentre l'uscita nei negozi è prevista per ottobre, mese in cui prende il via il campionato NBA.

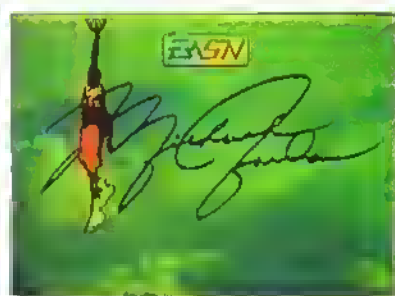
La qualità che distingue *MJFS* dalle altre simulazioni cestistiche (presenti, a dire il vero, in misura alquanto ridotta su PC e compatibili) è la visuale di gioco. L'inquadratura infatti non è fissa, ma segue lo svolgersi dell'azione e si sposta in continuazione: questa particolare tecnica è stata resa possibile da un sapiente mix fra sprite (giocatori e canestri) e poligoni (il campo di gioco). Il risultato è, a dir poco, spettacolare ed è un peccato che le immagini statiche di questa pagina non possano rendere merito all'azione di gioco, davvero fenomenica (se si dispone di una macchina ve-

loce, ovviamente). Vedendo una partita da spettatori si ha l'impressione di trovarsi davanti a un Super NES e all'ormai famoso Mode 7, recentemente utilizzato proprio per programmare un gioco simile, *Super Dunk Shot*, in cui l'azione di gioco viene rappresentata sempre con una visione dalle spalle del giocatore e con la palla, con l'angolazione che varia a seconda della posizione occupata in campo.

La macchina consigliata dalla Electronic Arts è un 386 a 25 MHz, anche se abbassando il livello di dettaglio sarà possibile giocare con un 286 a 16 MHz. La grafica supportata sarà la ormai abituale VGA a 256 colori e proporrà i movimenti digitalizzati del grande giocatore statunitense, che ha collaborato attivamente alla realizzazione del programma a lui dedicato: Michael ha infatti provato ripetutamente il programma della EA e ha persino disegnato gli schermi e le tabelle che verranno utilizzati nella versione finale. Per digitalizzare i suoi movimenti Jordan ha dovuto sottoporsi ad un vero e proprio tour de force, in cui doveva compiere tutti i gesti tipici di una partita di pallacanestro da una miriade di angolazioni differenti, questo per poter restituire sullo schermo la stessa sensazione che ha uno spettatore di fronte a delle riprese televisive.

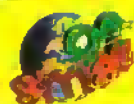
Insomma, per tutti coloro che vanno in visibilità per le sue acrobatiche schiacciate (e qui in redazione non sono pochi) il gioco sarà un'autentica pacchia; per gli altri, invece, si potrebbe rivelare semplicemente la migliore simulazione cestistica mai apparsa fin ora. Non ci resta che aspettare il prossimo mese...

Simone "Air" Crosignani & Andrea Minini



Anche *Michael Jordan Flight Simulator* appartiene alla serie dell'Electronic Arts Sports Network.

# MILLENNIUM METTE IL MONDO NELLE TUE MANI



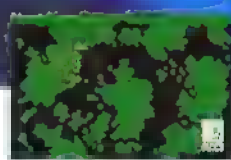
VI ASPETTIAMO  
AL PAD. 42  
STAND B10



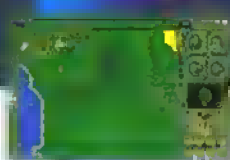
## GLOBAL EFFECT



*Costruisci le centrali  
elettriche per fornire le risorse  
e ingrandire le tue città.*



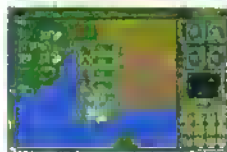
*Costruisci le basi militari per  
attaccare e difenderti.*



*Crea le fureste, i parchi per  
combattere l'inquinamento  
mundiale.*



*Controlla il tasso di  
inquinamento, d'anidride  
carbonica e lo strato di ozono.*



*Ricerca le risorse naturali e  
controlla la sabbia oscura.*

Un mondo lontano - una nuova civiltà. L'equilibrio delicato del pianeta si trova nelle tue mani. Dovrai affrontare le molteplici sfide di un vero leader mondiale - le decisioni che prenderai potranno salvare il pianeta dal surriscaldamento e dall'inquinamento. Le tue forze potranno sconfiggere il nemico che sta cercando di distruggere le tue città, avvelenando il tuo pianeta. Il mondo e il potere sono nelle tue mani!



*Tieni costantemente sotto  
controllo lo stato del tuo  
pianeta.*

*\* lunga screen shots  
© Millennium 1992*

SOFTWARE E MANUALE  
IN ITALIANO



MILLENNIUM

Disponibile per AMIGA 1 Mb - PC VGA 256 colori - Scheda Ad-Lib, Roland, Soundblaster.



LAVORI IN CORSO



# QUANDO CTHULHU CHIAMA...

Frédéric Raynal, programmatore di *Nightmare in Derceto*.

Il compito della Infogrames non era sicuramente del più facile: dopo aver acquisito i diritti di sfruttamento del marchio *Call of Cthulhu* dalla ditta statunitense di giochi di ruolo Chaosium, la software house francese si trovava di fronte ad uno dei problemi più spinosi della storia del software videoludico.

I miti di Cthulhu, per i pochi chi non lo sapessero, sono stati creati dallo scrittore americano H.P. Lovecraft a cavallo tra gli anni Venti e Trenta e costituiscono una delle colonne portanti della letteratura horror moderna. L'idea di civiltà aliene antichissime, che riposavano sulla Terra in attesa di essere risvegliate, ha angosciato migliaia di lettori di tutto il mondo, e in molti hanno spento la luce con terrore dopo aver finito di leggere l'ultima pagina di una delle deliranti novelle di Lovecraft.

La tensione creata dall'autore statunitense

L'attesa sta finalmente per terminare: il temuto Grande Antico si materializzerà fra breve sugli schermi dei vostri PC! Come si può riuscire a trasferire l'atmosfera di un gioco di ruolo horror in un videogioco? Siamo andati a Lione per incontrare i programmatori della Infogrames che stanno lavorando ai primi due episodi della serie di *Call of Cthulhu* e scoprire cosa stanno combinando.

nei suoi racconti era sempre e comunque determinata dall'abilità nel riuscire a creare un senso di oppressione e di pericolo inevitabile nei suoi lettori. Da qui la necessità di porre in primo piano l'atmosfera in un'eventuale conversione computerizzata delle sue opere.

Bisogna ammettere che alla Infogrames sono partiti fin dal principio con il piede giusto: dopo aver deciso di dare vita ad una vera e propria serie di giochi dedicata a *Call of Cthulhu*, i boss della casa francese hanno affi-

dato il compito di curare la trama e l'ambientazione dei giochi della serie a Hubert Charcot, un esperto del gioco di ruolo originale.

Hubert ha infatti diversi anni di esperienza come giocatore di *Call of Cthulhu* e si è preoccupato di restituire nel modo più fedele possibile il "feeling" delle opere lovecraftiane ai videogiocatori. Per esempio in *Call of Cthulhu 2: The Shadow of the Comet*, Hubert ha preteso che tutte le cose fossero riprodotte utilizzando delle foto digitalizzate, e in seguito ritoccate, di autentiche magioni appartenenti all'epoca in cui sono ambientati i racconti di Lovecraft. Il risultato finale, come potete giudicare dalle foto, è senza dubbio molto interessante e contribuisce a migliorare la sensazione di realismo che viene restituita al giocatore.

La genesi del primo titolo della serie (che ora dovrebbe intitolarsi *Nightmare in Derceto*, vedi box) è stata abbastanza travagliata: Frédéric Raynal era incaricato dai vertici della Infogrames di creare un gioco ad ambientazione "dark", l'idea lo allettava, ma solo se avesse potuto realizzarlo in 3D. La sua proposta venne accolta e fu così che, due anni or sono, cominciò a lavorare a 3Desk. Il tool di sviluppo che gli avrebbe permesso di creare il

## DA UN DISEGNO AD UN GIOCO

Quando a Frédéric Raynal proposero di realizzare un gioco con un'ambientazione dark, fu questo disegno a determinare l'atmosfera che avrebbe dovuto permeare la sua creazione. Successivamente l'acquisizione dei diritti di *Call of Cthulhu* arrivò a completare l'ambientazione di quello che sarebbe poi divenuto *Nightmare in Derceto*.

Ritroverete quest'atmosfera in *Nightmare in Derceto*.

gioco esattamente nel modo in cui aveva preso forma nella sua mente.

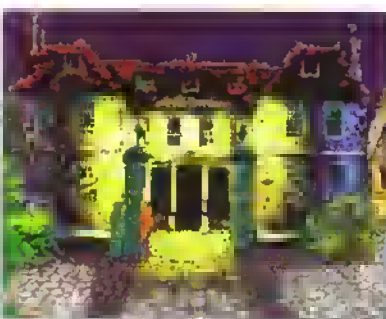
Frédéric spiega: "Avevo intenzione di programmare un gioco che non diventasse obsoleto con il trascorrere degli anni. Se provate a caricare un gioco di due o tre anni fa su un 386 o un 486, vi renderete conto che gira troppo velocemente: i programmatori avevano cercato di fare del loro meglio con le macchine dell'epoca e non avevano tenuto conto dei possibili sviluppi hardware."

"3Desk è stato realizzato con il preciso scopo di produrre un gioco che migliorasse di pari passo con l'hardware." Il programma permette di disegnare ed animare degli oggetti in grafica vettoriale; fin qui nulla di nuovo, ciò che però lo distingue dai suoi predecessori è la sua capacità di adattarsi all'hardware su cui gira.

"Quando si deve creare un oggetto in 3Desk, - continua Frédéric - bisogna definire tutte le relazioni che collegano i movimenti delle varie parti. Si stabiliscono poi, per ciascuna animazione, alcuni frame chiave che saranno visualizzati da tutti i computer. Sarà il programma a riconoscere l'hardware su cui sta girando e a definire i quadri di animazione aggiuntivi, a seconda della velocità della macchina."

Un discorso difficile, certo, ma che si traduce in animazioni fluide su 386 e 486 e comunque veloci anche su un 286. Frédéric scherzando dice che quando usciranno i 586 sarà come guardare la televisione e per quello che abbiamo visto sin ora siamo quasi portati a credergli.

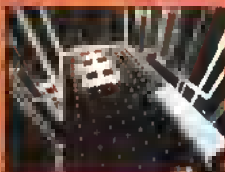
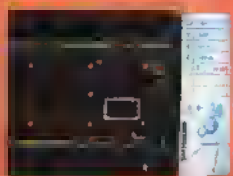
Un altro vantaggio di 3Desk è che gli oggetti si muovono con la stessa velocità su tutti i computer, particolare che, dal punto di vista della sceneggiatura del gioco, si rivela fondamentale: il ritmo degli avvenimenti sarà lo stesso su qualsiasi macchina voi giochiate e, i Segugi di Tindalos non arrancheranno peno-



Tutte le schermate di *Shadow of the Comet* sono state disegnate anche in versione "by night".

## GENESI DI UN AMBIENTE

In *Nightmare in Derceto* tutti gli ambienti vengono prima disegnati in grafica vettoriale wireframe e poi, una volta scelta l'inquadratura, ogni elemento viene completato in grafica bitmap. Alla fine vengono aggiunti gli oggetti poligonali che, in questo caso, sono una schiera di zombi affamati. Tutta la grafica bitmap è stata disegnata da Yaël Barroz, che l'ha realizzata interamente con il mouse, ponendo molta cura nella riproduzione degli arredamenti d'epoca.



Le case che si visitano in *Shadow of the Comet* sono state digitalizzate e ritoccate da immagini o stampe d'epoca.

## APPASSIONATI DI MODELLISMO?

*Shadow of the Comet* è interamente ambientato nel villaggio di Innsmouth, nella migliore tradizione Lovecraftiana. Per migliorare il realismo e avere un'idea ben precisa delle distanze nel gioco, il team di sviluppo ha creato questa riproduzione in miniatura del villaggio. Per realizzarla sono state necessarie diverse ore di lavoro, ma alla fine Norbert e compagni erano sicuri che il buon Randolph Carter non si sarebbe perso!



samente verso di voi su un 286, ma vi assillano con la stessa "verve" dei loro fratelli su 386.

Il sistema di gioco del secondo titolo, *Shadow of the Comet*, è sicuramente meno innovativo ma non per questo meno efficace. Utilizza, infatti, le stesse tecniche già adottate da *Etemnam*, la bizzarra avventura ambientata in un parco giochi che abbiamo recensito sul numero scorso.

*Shadow of the Comet* ha un aspetto molto più classico e ricorda dal punto di vista grafico altri giochi come *Monkey Island* e *Lure of the Tempress*. Ciò che lo distingue da questi prodotti è l'impressionante numero di animazioni in primo piano che vengono utilizzate, nel corso della vicenda, per evidenziare tutte le azioni importanti del nostro personaggio.

Nel corso del gioco dovrete guidare Randolph Carter, un intraprendente fotografo, che si reca nel villaggio di Innsmouth per immortalare il passaggio della cometa di Halley. Il suo viaggio è stato motivato dal ritrovamento di un testo di Lord Boleskine che, 76 anni prima, aveva assistito di persona al fenomeno, ottenendo dei risultati straordinari in un punto preciso della foresta che circonda Innsmouth.

Randolph si trova bloccato nel villaggio fino all'arrivo del prossimo traghetto e deve cercare di farsi amica una parte della popolazione locale. Il compito, trattandosi di un piccolo villaggio, si rivela arduo e Randolph incontra molta diffidenza da parte dei "villici".

Come nel primo gioco, in *Shadow of the Comet* è necessaria molta investigazione per risolvere i misteri che avvolgono il villaggio di



## LAVORI IN CORSO



Innsmouth. L'innocuo villaggio si rivelerà colmo di oscuri segreti, e Randolph arriverà addirittura a dover salvare la Terra nel corso delle sue avventure.

È interessante notare come tutti i paesaggi siano stati realizzati due volte: la prima per le azioni diurne e la seconda per tutte le sezioni notturne dell'avventura. Questo espediente consente un maggiore realismo rispetto alla maggior parte dei giochi che, per le sezioni notturne, se la cavano spesso utilizzando una versione di quelle diurne con i colori modificati.

Abbiamo chiesto ai programmatori dei due giochi il loro parere sulle tecnologie del futuro: realtà virtuale, CD-ROM e CD-I. "Sono convinto che la realtà virtuale costituirà il cuore del divertimento elettronico del futuro," spiega Frédérick Raynal. Le tecniche che ho utilizzato nella realizzazione di *Nightmare in Derceto* si presterebbero ottimamente per un simile utilizzo. Il CD-ROM e il CD-I sono

degli ottimi tentativi ma, personalmente, credo che siano ancora lontani dall'interattività vera e propria che è necessaria per giocare. Si dovrebbero utilizzare delle macchine molto più potenti. Spero che i tempi siano presto maturi per il mio primo lavoro in realtà virtuale. Non vedo l'ora di incominciare!"

"Sono entusiasta del CD-ROM: per FM Towns esistono già cartoni animati interattivi che mi fanno impazzire. In *Eternam* ho cercato di ricreare quel feeling e con *Shadow of the Comet* conto di migliorare ulteriormente il risultato" - queste le parole di Norbert Cellier che, per onor di cronaca, stava giocando con un FM Towns al nostro ingresso nel suo ufficio.

I due lavori sono in avanzata fase di sviluppo: *Nightmare in Derceto* dovrebbe essere pronto per il mese di ottobre, mentre *Shadow of the Comet* seguirà a ruota in novembre. Sperando che l'approvazione del grande Cthulhu li accompagni, aspettiamo solo di poterli recensire per voi!

Andrea Minini



Questo riquadro contribuisce a ricreare l'atmosfera angosciante dei libri di Lovecraft.



La seconda parte di *Nightmare in Derceto* vi vedrà impegnati in azioni alla *Prince of Persia*.



L'animazione degli spari e del ricaricamento del fucile a pompa è incredibilmente realistica.

### SENZA FINE...

Così almeno appare la genesi del nome del primo gioco dedicato a Cthulhu: entrando nei locali del team di Frédérick Raynal & C., si viene accolti da una serie di cartelli che indicano i vari nomi assunti dal gioco durante la fase di sviluppo. La Chaoslum ha ultimamente proposto *Nightmare in Derceto* e sembra che questo sarà il titolo definitivo. Il team della Infogrames desiderava, infatti, inserire nel titolo un nome che identifi-



ficasse il gioco in maniera inequivocabile. Ma chissà...



Ogni azione in *Shadow of the Comet* ha la sua animazione in grafica vettoriale. Qui stiamo scassinando un lucchetto.

### CTHULHU: IL GIOCO DI RUOLO

Fino a pochi anni or sono il gioco di ruolo era un passatempo limitato a una ristretta élite e *Call of Cthulhu* veniva giocato in pochi circoli di afficionados.

Da due anni in qua, però, la situazione è cambiata grazie all'impegno della Stratelibri che ha incominciato a tradurre in italiano i lavori della Chaoslum.

Il *Richiamo di Cthulhu* vi permette di interpretare il ruolo di un investigatore dell'occulto degli anni Venti che deve affrontare gli orrendi mostri partoriti dalla mente di Lovecraft, nel tentativo di impedire loro la conquista del mondo, la distruzione globale o altri piani nefandi.

Per il gioco sono disponibili avventure, supplementi e persino una fanzine. L'*Eco di Arkham*, che riporta quadrimestralmente tutte le novità e le curiosità riguardanti il mondo di Cthulhu.

Se vi appassionano i film o i racconti dell'orrore non possiamo che consigliarvi questo prodotto che, in America, è stato pluripremiato e vi potrà garantire ore e ore di divertimento sul filo del rasoio.

Per ulteriori informazioni contattare: Stratelibri 02/29510317.



# INDIANA JONES

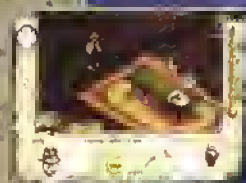
and the

## FATE of ATLANTIS™

THE  
**ACTION  
GAME**

Disponibile per:

P.C.  
AMIGA  
ATARI ST.  
C 64



VI ASPETTIAMO  
AL PAD. 42  
STAND B10



**LucasArts**  
*Lucasfilm Games*

CAPPELLO  
OMAGGIO



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA  
CTO

# ARSENAL FC

IN OMAGGIO  
un gadget UFFICIALE  
dell'ARSENAL



## THE COMPUTER GAME

Lo stato dell'arte nei giochi  
di calcio!  
I tuoi riflessi e le  
tue capacità manageriali  
saranno messe a dura  
prova in questa  
completa ed entusiasmante  
simulazione arcade/strategica!

Disponibile per Amiga ed Amiga Plus

Approvato ufficialmente dall'Arsenal FC

### By Círrus Software

Caratteristiche:  
Selezione dei giocatori  
in campo e vólli digitalizzati  
degli stessi

Foto digitalizzate di Highbury  
e delle migliori azioni in campo

Campo in proporzioni reali  
ed azione di gioco velocissima (50Hz)

Opzione per due giocatori

Sostituzioni, ammonizioni, rigori, calci  
d'angolo ecc...

Commento della partita

Sezione manageriale con tutte le coppe  
europee, leghe, coppe minori ed il  
campionato mondiale dei club

Database che può essere aggiornato  
con informazioni supplementari per  
futuri data disk.

Opzione di load/save

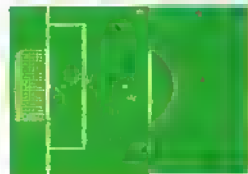
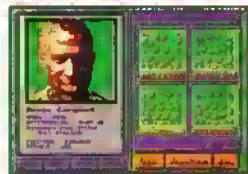
# THALAMUS

EUROPE



### SOFTTEL

Via Aspromonte Salinda, 51/B - 00178 - Roma  
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812



# TEX WILLER



Il western all'italiana è famoso in tutto il mondo, Sergio Leone ha dimostrato che il western può essere molto di più che una serie di sparatorie senza senso e Bonelli ha contribuito a diffondere il fumetto western oltre ogni limite, almeno in Italia. Dopo le trasposizioni videoludiche di *Dylan Dog* e *Diabolik*, è ora il turno di *Tex*, il fumetto più venduto in Italia.

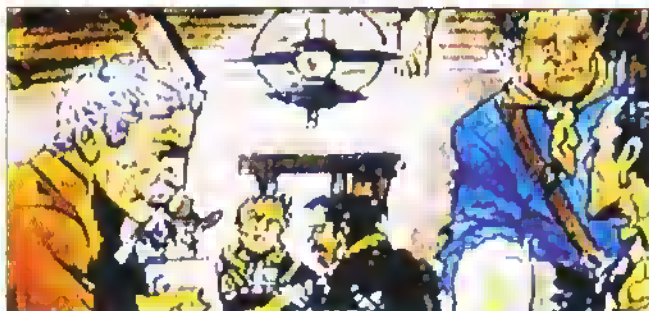
La Simulmondo è infatti riuscita a stringere un accordo con la Sergio Bonelli Editore per l'utilizzo del personaggio di Tex nei suoi videogiochi.

"Siamo felici di poter includere nel nostro gruppo di personaggi anche il re del fumetto italiano: Tex "Aquila della Notte" Willer, il ranger che tantissimi italiani hanno spesso sognato di imitare e che, dopo i libri e il film, avrà modo di esprimere tutta la sua forza e il suo carattere, anche in versione interattiva." - questa la dichiarazione entusiasta di Francesco Carlà, presidente della Simulmondo e grande appassionato dei fumetti di Tex Willer.

La Simulmondo, grazie ad un accordo pluriennale, prevede di realizzare una serie di avventure interattive e di videogiochi; il primo titolo si intitolerà *Piombo Caldo* e verrà pubblicato questo inverno.

*Piombo Caldo* sarà un'avventura grafica e la Simulmondo sostiene che si tratterà della loro avventura "più interattiva". Le caratteristiche tecniche sono di tutto rispetto: il programma sul PC utilizzerà la scheda VGA e le schede audio AdLib, Soundblaster e Soundblaster Pro e sull'Amiga le caratteristiche grafiche saranno spinte al massimo delle capacità della macchina.

Il sistema di dialogo promette di essere facile da utilizzare e abbastanza sofisticato da adattarsi anche a situazioni complicate, queste promesse dovranno comunque essere verificate



La grafica rende onore a quella al mitico fumetto di Bonelli.

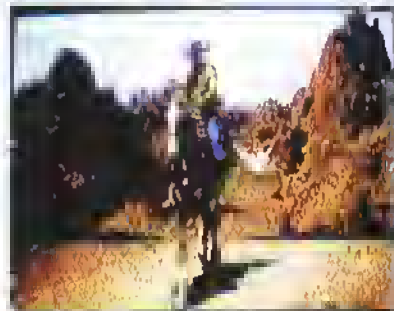
sul gioco finito.

Nel gioco saranno inclusi i quattro personaggi più famosi della serie a fumetti: Tex; Kit Carson, il suo inseparabile padrino; Kit Willer, il figlio di Tex, giovane e impulsivo; Tiger Jack, l'indiano della tribù dei Navaio che darebbe la sua vita per salvare quella di Tex.

Nelle prime 10000 scatole di *Piombo Caldo* sarà inserito un pin di Tex e della Simulmondo che farà la gioia di tutti i collezionisti di queste spille ormai popolarissime.

Tex ha segnato la cultura fumettistica di almeno 3 generazioni e il suo successo non sembra destinato a diminuire, i giochi a lui ispirati saranno quindi dei grossi successi in termini di vendite, speriamo che lo siano anche dal punto di vista della programmazione.

Andre Minini



Riuscirà a Tex a liberare questo indiano aggredito?









# ROCKETEER

## UN GIOCO SUPERSONICO!



VI ASPETTIAMO  
AL PAD. 42  
STAND B10

CAVALIERE LYON



Disponibile su  
PC & compatibili,  
Atari ST e Amiga.



### THE SOUND SOURCE

collegata al tuo PC, produce  
le voci dei tuoi eroi utilizzando  
effetti musicali  
e suoni  
fenomenali.



# Disney

SOFTWARE

Développé par NOV A LOGIC  
Photos d'écrans PC VGA  
© The Walt Disney Company

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA  
**CTO**

Desidero ricevere una documentazione gratuita sull'animazione di Disney  
NOME E COGNOME: .....

INDIRIZZO .....

TELEFONO .....

Distribuito da :



**S**i un pilota esperto e l'eroe del  
Bigelow's Air Circus. Come se non fosse  
già abbastanza eccitante volare a una  
velocità di oltre trecento miglia all'ora,  
diventi anche "Rocketeer"!

Quando le spie malvagie rapiscono la tua  
ragazza, niente potrà più trattenerti! Indossa  
il razzo-zaino Cirrus X-3 e preparati ad una  
serrata battaglia aerea! Affronta

faccia a faccia i temibili  
sicari a bordo di un dirigibile  
in fiamme!

Grafici digitalizzati, VGA 256 colori,  
immagini di veri attori! Una musica  
orchestrata, dialoghi eccitanti ed  
incredibili effetti sonori (grazie alla Sound  
Source) aggiungono una nuova dimensione  
al game play.





# PROVE SU SCHERMO

**S**tate per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

- 900+** Un classico, raccomandato senza riserve.
- 800-899** Un gioco superiore ma forse privo di quello spessato che lo rende interessante per mesi o anni.
- 700-799** Autore molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
- 600-699** La "zona di confine" un buon con questo voto e un buon gioco se vi piace il genere.
- 500-599** Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
- 400-499** Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
- 300-399** Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
- 200-299** Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
- 100-199** Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga.
- Sotto 100** Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

## K-PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

### SPARATUTTO ARCADE

#### PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di dardo... dimostrano la loro bravura. Grafica come con gli anni, trancina, bolli, lampi e oillon in una delle più grandi liste del colore mai apparse al vostro Amiga.

### AVVENTURA ARCADE

#### GOOS (Renegade)

Non è molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti (Prinza di Persia a Risk Dangerous), eppure il gioco di piattaforme del Bitmap Brothers oltre al solito, allena a una presentazione grafica senza precedenti, indubbiamente un'alcaala.

### GIOCO DI RUOLO

#### ULTIMA VII (Origin)

Il LDR totale. Il mondo di fantasia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord Divilith ha ancora una volta superato se stesso... e non solo in campo malafico, visto che l'ultima Underworld era il vecchio K-Parametro.

### SPORT

#### Sensible Soccer (Renegade)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

### STRATEGIA

#### CIVILIZATION (Microprose)

La grande gigaalcaala saga storica. Il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Era della Pietra all'Era Nucleare. Marziale, ma senza dubbio il parlo di una mente geniale.

### AVVENTURA

#### THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Duy Thapwood ritorna alla nuova avventura curata per lui da quel patto tallonante della Lucasfilm. Namor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller a grafia e sonoro senza precedenti.

### SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

#### FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questa capolavoro poligonale di Geoff Cammison, elegantemente adatto a principianti ed esperti. Imprescindibile.

### PICCHIADORO

#### IK+ (System 3)

Una versione migliorata e ed aggiornata dal fratello della System 3, IK+, di Arthur Macdonald è da tra anni in classifica a ancora nessuno è riuscito ad insidiarla il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un largo karalaka controllato dal computer. Incalcolabile velocità.

### GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

#### STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è stato a indotto la pensione.

### SIMULAZIONE SPORTIVA

#### JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo ipasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente priva di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

### SIMULATORE DI VOLO

#### FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. Falcon 3.0 ha più dettaglio di qualsiasi altro aerea abbia visto nella vostra vita, fa finta all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più stampato mai apparso al mondo.

### AZIONE/STRATEGIA

#### POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Mil grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullitt hanno migliorato la perfezione. Populous 2 al confronto sembra una copia di produzione. Un'impressione atterita.

### ROMPICAPPO

#### TETRIS (Nintendo)

La veritosa utilità del gioco per Gamaboy Minilao è di gran lunga la migliore. I primi e il gioco più catalogato mai apparso alla storia dei videogiochi. È come una droga, provata a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

### GIOCO DI PIATTAFORME

#### SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il Super NES sta per arrivare in Europa, questo grande classico è disponibile per tutti. Con una grafica altissima a un'area di gioco ENORME. La desiderata che tutti i giochi siano così.

### CONFRONTO E CONTRASTA

Un parlo di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, e con il più con-op da cui è stato tratto.

### POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO

I polli ed i dritti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'infatuazione inventiva, ecc...

### VEEDDETTO

Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il voto, vecchio K-Vote, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (S), l'Impiego Intellettuale (I) richiesto ed il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

### CURVA CIP

Una predizione dell'aspettativa di vita del gioco. Uno spettacolo musicale è coinvolto potrà avere un fascino immediato, ma la giocherà ancora tra un mese?

### SUGGERIMENTI

Le pagine centrali della recensione principale contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

### K-GIOCO

Vengono indicati di questo titolo quel programma in cui qualità complessiva il rende degno di entrare nell'Olimpo dei Classici.

### SONORO, GRAFICA E IDIA

Questi tre elementi vengono assegnati a giochi che accolgono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può essere migliorato una di questi "accidenti".

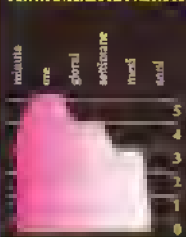


**900**

2 3 4 5 6 7 8 9



### CURVA INTERESSE PREVISTO

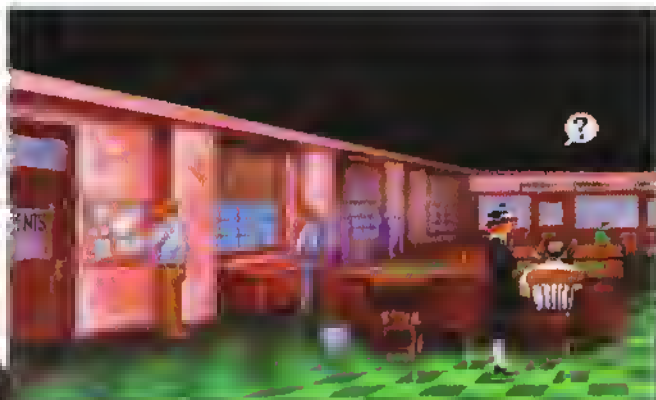


### PROVATI (o letto) & GIUDICATI (o lo grande)

32	Laura Bow 2	Sierra
41	Indy IV - The Action Game	US Gold
42	8-17 Flying Fortress	Microprose
45	Heroes of the 357th	Electronic Arts
49	Gateway	Legend
52	World Tennis Championships	Mindscape
54	Extasy	Simulmondo
55	Espana 92 - The Games	Ocean
56	Grand Prix Unlimited	Accolade
58	Hook	Ocean
60	Crazy Cars 3	Tru
64	NFL	Konami
66	Prophecy	SS
69	Guy Spy	ReadySoft
71	Rampart	Electronic Arts
73	Graham Taylor Soccer Challenge	Krysalis
75	Carl Lewis Challenge	Psygnosis
77	Planet's Edge	New World Computing
80	Air Bucks	Impressions
80	Civilization	Microprose
80	360 Compilation CD-Rom	Mindscape
80	Oune	Virgin Games
82	Floor 13	Virgin Games
82	Powermonger	Bullfrog/Electronic Arts
82	Pusher	Ocean
82	Special Operations 2	Origin/Mindscape
84	Prince of Persia	Broderbund
84	Super Tetris	Microprose/Spectrum Holobyte
84	The Dark Queen of Krynn	SS
84	The Two Towers	Interplay/Electronic Arts

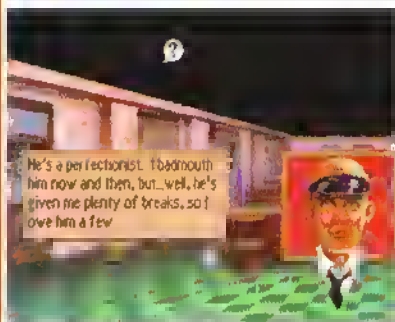
PROVE SU SCHERMO

# LAURA BOW:

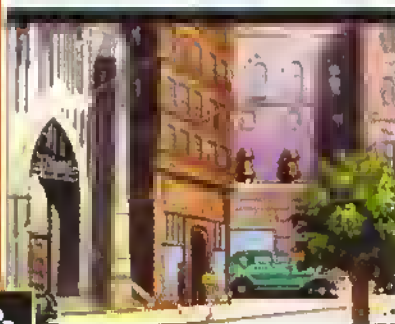


La redazione del New York Daily Register News Tribune - Trib per gli amici. Qui viene assegnato a Laura il suo primo incarico. Certo che la redazione di K è più viva!

mai sembra essere una legge consolidata: se qualcosa ottiene un discreto successo se ne fa un seguito. È accaduto con i film - i vari *Rambo*, *Rocky*, *Robocop*, *Terminator* - e, naturalmente, non poteva non accadere con i giochi.



Credetevi T. Shubert - detto Rube - è un reporter che si rivela molto prezioso nelle fasi iniziali di gioco dispensando utili informazioni.



La facciata del Trib. Anche con il traffico limitato è molto pericoloso attraversare la strada - prima di farlo, comunque, ricordatevi di guardare a destra e a sinistra!

Ecco quindi l'intrepida Laura Bow, l'eroina scaturita dalla fervida mente di Roberta Williams, tornare in azione con un nuovo mistero da risolvere: la scomparsa di un prezioso pugnale egizio sottratto da un famoso museo di New York.

Con la nascita di questa nuova serie - prima non poteva definirsi tale in quanto formata da un solo titolo, *The Colonel's Bequest* - la Sierra rende la gamma delle sue av-

venture più ricca e completa offrendo ad un pubblico eterogeneo una scelta molto vasta. Per gli appassionati delle avventure fantasy/eroiche abbiamo la serie dei *King's Quest*, per i cultori del genere erotico/demenziale ci sono i vari *Leisure Suit Larry* e infine per gli amanti delle avventure poliziesche abbiamo i tre *Police Quest*.

Ma ora con il seguito di *The Colonel's Bequest* entra a far parte dell'universo Sierra una serie "gialla" che vede come protagonista la giovane Laura Bow impegnata - a volte sue malgiade, non essendo una detective ma una giovane studentessa - nella soluzione di sottili e intricati misteri.

Non che il genere sia destinato ad avere un grandissimo successo - le vendite indicano che

gli avventurieri preferiscono le ambientazioni fantasy e fantascientifiche eppure le avventure divertenti e ricche di battute ed ironia - ma chissà che questo titolo non contribuisca, almeno in parte, ad operare una piccola inversione di tendenza. I gialli saranno anche "seri" e talvolta noiosi - non è però il caso di *Laura Bow: The Dagger of Amon Ra* - ma sono di solito più profondi e complessi di una normale avventura e la fatica e il lavoro necessari a produrli sono di norma maggiori.

In effetti *The Colonel's Bequest* non aveva ottenuto un grosso successo in Europa ed era stato piuttosto trascurato dalla critica - giudizio mediocre - e anche dal pubblico - basso numero di copie vendute. Negli Stati Uni-

ti invece le vendite erano andate molto meglio non riuscendo però ad insidiare l'enorme strapotere di *King's Quest* e *Larry*.

Forse in virtù della popolarità che Roberta Williams ha saputo conquistarsi - il pubblico americano aspetta con apprensione ogni suo nuovo titolo - o forse a causa dei risultati di un sondaggio della Sierra che vedeva in *The Colonel's Bequest* il gioco ideale su cui fare un seguito (ma perché non chiedono anche a noi europei?) la Sierra ha deciso di far uscire questa nuova avventura.

A prima vista il gioco non si presenta affatto male; grafica impeccabile, sonoro eccellente, interfaccia semplice e funzionale seno solo alcuni dei suoi tanti punti di forza. Certo che le cose sono proprio cambiate da *Leisure Suit Larry* e dai primi *King's Quest*: non c'è quindi da stupirsi se

***I volti dei personaggi sono espressivi e ben disegnati e l'animazione è fluida e precisa.***

LAURA BOW: THE DAGGER OF AMON RA

32



# THE DAGGER OF AMON RA

la Siera sta riproponendo questi vecchi cavalli di battaglia in veste "moderna".

Vale la pena di giocarli anche solo per vedere quali - e quante - sono state le innovazioni nel campo di questo genere di giochi! L'unica cosa che lascia un po' perplessi è la suddivisione della storia in "atti". L'avventura è infatti spezzata in varie parti - ognuna con un proprio titolo e una trama - che rendono il gioco simile ad una rappresentazione teatrale o, se vogliamo, ad un libro - giallo, naturalmente - diviso in capitoli. Sebbene ciò non sia deleterio nei confronti dell'avventura rende la narrazione un po' meno fluida e il susseguirsi degli eventi un po' più rigido diminuendo leggermente il coinvolgimento del giocatore. Questo però non è che un piccolo difetto che non compromette il giudizio positivo.

Laura Bow: *The Dagger of Amon Ra* vede il giocatore nei panni della giovane investigatrice che finiti gli studi inizia a lavorare - grazie ad una raccomandazione di suo padre - come reporter presso un famoso giornale di New York. L'ingenua e sprovvista ragazza parte quindi da New Orleans alla volta della rentacolare metropoli armata di sogni e di speranze e, appena giunta alla stazione, viene subito derubata di soldi e bagagli!

Dopo questo duro impatto con la realtà - New York è davvero pericolosa, non ci si può nemmeno fidare ad attraversare la strada - Laura si reca nella redazione del New York Daily Register News Tribune e viene subito accolta da Sam Augustini, un vecchio amico di suo padre che - ma guarda che fortuna - è proprio il direttore del giornale.

Le viene quindi assegnato il suo primo lavoro che consiste nello scrivere un articolo sul furto di un famoso pugnale egizio e le viene presentato un collega, il buon Crodfoiler T. Rhubarb, e Rubbe per gli amici - preziosa fonte di informazioni all'inizio del gioco.

Laura può quindi cominciare il proprio lavoro recandosi nei posti di maggior interesse cercando di raccogliere il maggior numero di informazioni.

Il grosso problema delle avventure che si basano su un giallo da risolvere, è sempre stato legato all'interfaccia con cui interagire con i personaggi. Vista la grande quantità di indizi e dettagli disseminati in giochi di questo tipo il giocatore deve

Laura Bow: *The Dagger of Amon Ra* è un'avventura davvero eccellente ma sarà indubbiamente giocata da un numero di giocatori minore di *Monkey Island 2*. Quest'ultima rappresenta l'avventura del momento: graficamente bella, vasta, giocabile con diversi livelli di difficoltà e soprattutto divertente mentre *The Dagger of Amon Ra* appartiene ad un genere piuttosto trascurato forse perché non è mai uscito un prodotto veramente valido che abbia potuto appassionare i giocatori.

Peccato perché in quanto a grafica e sonoro *The Dagger of Amon Ra* non ha nulla di invidiare a *Monkey Island 2* e anche le due interfacce - pur se completamente diverse - finiscono in parità (qui è solo questione di gusti).

*The Dagger of Amon Ra* può contare su una maggiore complessità ma utilizza un'area di gioco più limitata: la maggior parte dell'avventura si svolge in un museo - e non è divertente quanto *Monkey Island 2*.

Nessun dubbio quindi... *Monkey Island 2* resta K-Parametro anche per questo mese.

avere la massima libertà di movimento e deve poter formulare domande di ogni tipo sugli oggetti e sui personaggi. Il problema era sentito già ai tempi delle avventure testuali - Witness, Suspect e Deadline della Infocom erano dotate di un ottimo parser e le domande che si potevano porre raggiungevano già una certa complessità ma solo

l'ultima poteva dirsi veramente eccellente - ma con l'avvento della grafica divenne addirittura spinoso. Come poter costruire un parser efficiente e completo con la poca memoria lasciata libera dalla grafica? Ecco quindi il nascere di avventure come *Sherlock Holmes* della Melbourne House carine a vedersi ma poco flessibili in fatto di interazione. Il problema assunse proporzioni ancora più grandi con l'avvento di interfacce semi-



*Il suono e le voci riprodotte dalle schede musicali sono davvero superbe e gli splendidi motivi catturano alla perfezione l'atmosfera del periodo.*



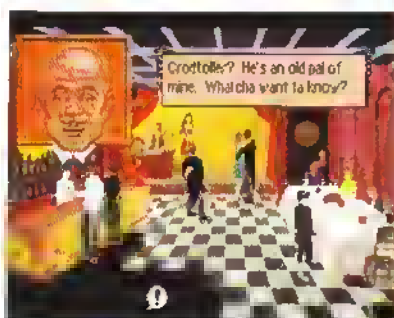
La stazione di polizia è una tappa obbligata se si vogliono raccogliere preziose informazioni. Il sergente inoltre sembra un po' affamato...

pre più intuitive e funzionali: i giocatori non dovevano più scrivere nulla, solo selezionare icone o oggetti. Bello certo, ma come comportarsi con un'avventura in cui l'interazione è tutto? Come fare le domande senza scrivere nulla?

Ed ecco che la Siera ne esce con la solita disinvoltura proponendo un metodo semplice ed in-



Il porto non è il luogo ideale per passeggiare. Per fortuna Laura ha trovato il galante Steve Dorlan (nienta male per uno scatenato di porto...)

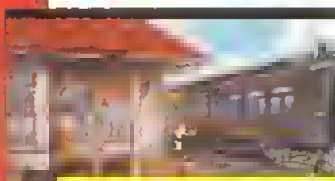


Ziggy e il nostro informatore a lui si trova in un locale alquanto equivoco (almeno ai tempi del proibizionismo). La pista per entrare è "Chutection", ma dovreste trovare il modo di procurare...



# PROVE SU SCHERMO

È molto difficile preparare un paio di pagine di walk-through per un'avventura senza svelare qualche piccolo indizio. Non abbiamo quindi intenzione di pubblicare una soluzione (del resto non vogliamo togliervi il piacere di giocarla e poi non possiamo certo lasciare Paolo Paglianti disoccupato...), ma per darvi un'idea vi sveliamo come finire il primo atto e riuscire ad entrare nel museo dove si svolge il gioco vero e proprio.



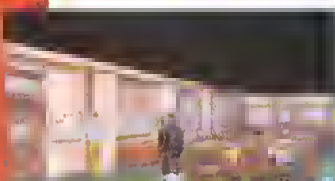
**1** Tutto inizia in questa tranquilla stazione di New Orleans dove Laura Bow si saluta con il padre prima di partire alla volta di New York, dove andrà a lavorare come giornalista per il Tsb, un famoso giornale locale.



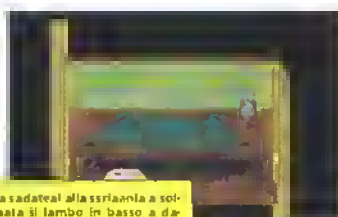
**2** Giunte in questo posto Laura incontra Sam Augustini, un vecchio amico di suo padre, nonché direttore della rivista, che la offre il tuo primo incarico: scrivere un articolo sul furto di un prezioso pugnale agiato.



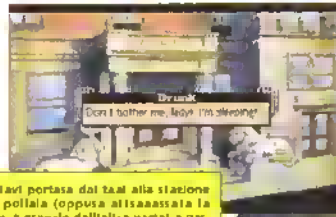
**3** Siamo all'apertura del primo atto parlo e a darvi comodi... il portello.



**4** Questa è la sede della Tsb e il giornalista seduto sulla destra è Ruba che ti sta a parlare una preziosa fonte di informazioni all'inizio del gioco. Chiedetegli per tutto quello che potete (in pratica i segreti della domanda su tutto ciò che è saggio sull'agenda) e informateli specialmente sul negozio di fiori, che in realtà è un locale clandestino. Ricordatevi anche di dare un'occhiata nel cestino della carta: troverete una palla da baseball!



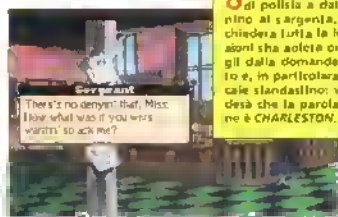
**5** Ora sedetevi alla scrivania e sollecitate il lampo in basso a destra dal sal da sinistra. Con la chiave appena trovata aprite il cassetto a sinistra della scrivania da giornalista.



**6** Laura portata dal taxi alla stazione di polizia (oppure alla stazione di polizia, e proprio dall'altra parte) a parlare all'ubriaco. Entrate nella stanza a parlare con il detective O'Reilly che si occupa del caso. Il detective al bancone non vi darà informazioni perché ha avuto una giornata: non ha mangiato...



**7** Usate la stazione di polizia per trovare un giornale (il ubriaco se ne è andato) che contiene un coupon per ritirare un panino. Attraversate la strada a latari consegnare il panino da lui.



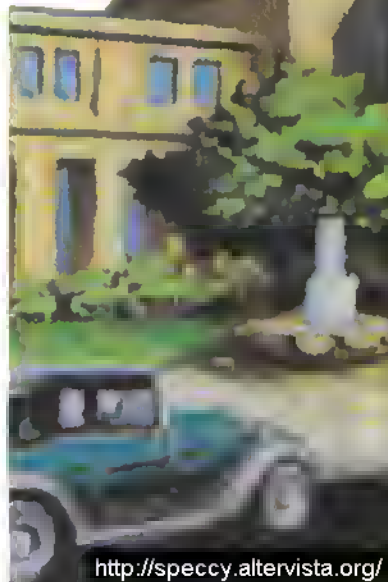
**8** Tornata alla stazione di polizia a dare al panino al sergente. Poi a chiedere tutta la informazione che potete ora: fotografate la domanda in tutto e, in particolare, sul locale clandestino: vi confiderò che la parola d'ordine è CHARLESTON.

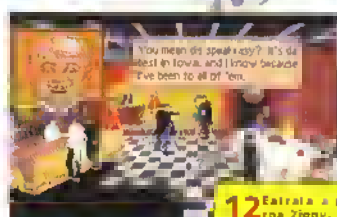
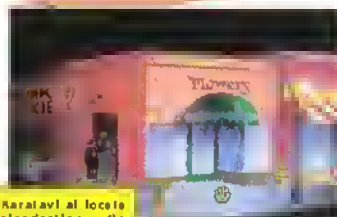


**9** Andate a il taxi e andate a visitare il posto alla lavanderia di Lo Fel.



**10** Andate alla lavanderia (trovate a dai bambini, parlateli a baseballa la voce a palla da baseball) con le tante d'ingrandimento.

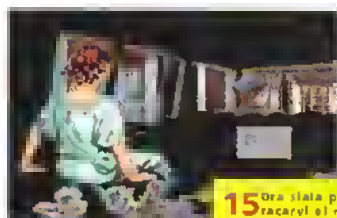
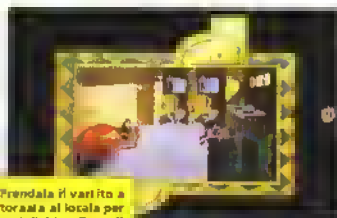




**11** Karatavi al locale rilaadallao (lo Spaakary), clandestino parre veade ilquor) e alamo la pleno proibizionismo: bussate a dita che conoscate la parola d'ordine.

**12** Eairata a parlate roa Ziggy. Fala ua aallo al bagao dalla signore a falavi ua palo di rihardnere coa la prostituta. Cama vedate c'e un paravento

**13** Quando avrete viatiato tutti guerti posti a avrete parlati coa tutti di tutto (e importante racogliare il maggior numero di riformazioni) falavi portara alla lavanderia. Nai tati troverete un po' di cartaccia, apasiala a troverete un coupon per ritirare un vestito!



**14** Prendete il vestito a torassa al locale per cambiervi d'abito dietro il paravento.

**15** Ora state pronti a accendere il muscoli. Prendete un tori a varate portati dianzi alla soglia.

**16** Ed arzo l'alaio del secondo atto. Ora... ua memaio, da qui la pol è romplito vostro!



**17** Avanti! Noa vorrete farvi accompagnare fino alla porta dal museo, vero? Sa avate dal problema rapala la rha rubrica di K trovera coaforte nel prossimi mesi (Paolo, ora sono cavoli tuoi...).

**A** Ricorda: savi sempre, prima di attraversare la strada, di guardare in entrambe le direzioni.

Uscate fa tessera da giornalista per utilizzare il taxi gratuitamente.

Chiedete a tutti di tutto a state riservati solo sulla parola d'ordine per entrare nel locale clandestino. Dovete ottenere tutte le informazioni possibili.



Un'avventura, si sa, può essere più o meno coinvolgente in funzione di diversi fattori che ne aumentano l'atmosfera e aiutano il giocatore a calarsi realmente nella parte del personaggio. La grafica - per le avventure che la possiedono - è senza dubbio un fattore determinante ma spesso un elemento altrettanto importante è il sonoro.

In *The Dagger of Amon Ra* è stata catturata gran parte dell'atmosfera del ruggenti anni venti utilizzando appropriati inserti musicali e effetti sonori davvero convincenti. Tutto - dalla musica che accompagna la corsa in taxi, al rumore della città fuori dalla redazione del giornale - è stato curato alla perfezione per rendere più credibile l'ambientazione e aumentare il coinvolgimento del giocatore.

Trope volte trascurato, il sonoro può rendere grossi servizi ad un gioco - specialmente alle avventure, sempre più simili a film - e deve essere costruito in simbiosi con esso non visto come un elemento separato.

Nel bagno del locale si trova questa equivoca donnetta. Meglio trattenerci solo il tempo indispensabile

timida. Ogni volta che si deve porre una domanda ad un personaggio basta selezionarlo con l'icona che rappresenta un punto interrogativo. Apparirà l'agenda di Laura dove è segnato - diviso per personaggi, luoghi, oggetti e varie - tutto ciò che lei ha scoperto nel gioco. Se, per esempio, trova una lente d'ingrandimento sulla sua agenda comparirà automaticamente e sotto il capitolo "oggetti" - il nome del nuovo oggetto posseduto. Naturalmente la stessa cosa vale per i personaggi, i luoghi e per tutte le altre cose classificate sotto la dicitura "varie".

Questa, comunque, non è la sola parte del gioco ad essere intuitiva e ben realizzata. Anche la parte che riguarda le altre azioni del personaggio è stata abbastanza curata. Una serie di icone - attivabile spostando il mouse verso il bordo superiore dello schermo o premendo il tasto ESC - permette al personaggio di muoversi, osservare, usare un oggetto, attaccare discorso, porre domande precise o esaminare l'inventario. L'ultima di queste icone è invece riservata al sistema e permette di salvare o caricare delle posizioni, variare il livello di dettaglio, il volume, la velocità del gioco e così via.

Forse non è l'avventura con l'interfaccia più fun-

zionale - alcune azioni come l'apertura di una porta si sarebbero potute ottenere selezionando due volte l'oggetto con l'icona che permette di camminare, ad esempio - ma non tutte le interfacce possono essere come quella - splendida - di *Lost in L.A.*

I modi per interagire con i personaggi sono due: con l'icona che rappresenta un punto esclamativo si attacca semplicemente discorso con un personaggio, iniziando una conversazione generica - bel tempo oggi, vero? - mentre il punto interrogativo fa apparire l'agenda da cui è possibile selezionare l'oggetto - o il luogo, o il personaggio - desiderato. Talvolta anche Laura deve rispondere a delle domande; in questo caso compare il solito menù da cui è possibile scegliere la risposta ritenuta più opportuna.

La grafica è davvero splendida: l'accostamento dei colori è ben studiato, gli sfondi sono dettagliati e, secondo una tecnica che sembra ormai consolidata, sono state utilizzate delle immagini digitalizzate successivamente dipinte a mano in pieno stile anni Venti; il gioco è infatti ambientato in quel periodo. I volti dei personaggi - che compaiono ogni volta che parlano - sono espressivi e ben

**Laura Bow: *The Dagger of Amon Ra* è un bel giallo, deus d'atmosfera e dalla trama convincente dedicato a tutti coloro che amano utilizzare la loro intuizione ma anche il ragionamento e l'analisi.**



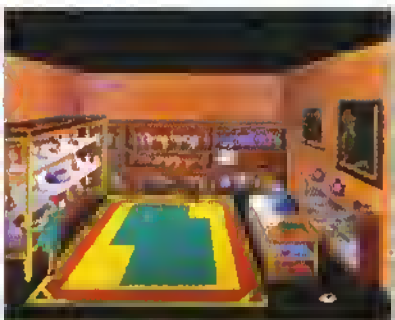
La finestra dell'inventario - richiama le icone della borsa - è composta da gli oggetti disponibili a da alcune icone per utilizzarli.



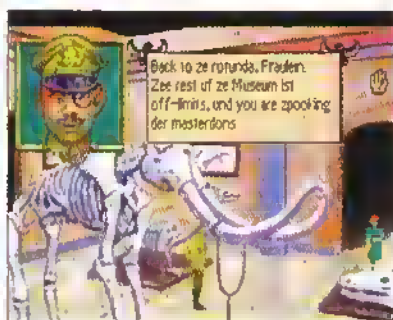
Uno splendido scenario di Chinatown con un tipico negozio di lavanderia



La lavanderia di Lo Fat è un posto rinomato se avrete dalla biancheria di lavare. Notare la icona nella parte superiore dello schermo



Il negozio del museo vende piccoli ricordi a riproduzioni di opere famose. Cosa possiamo comprare per la mamma?

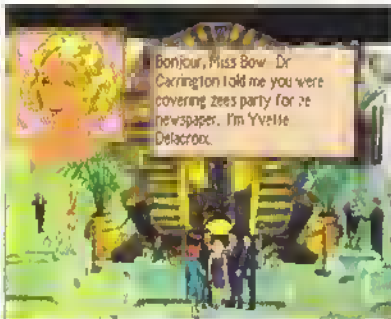


La stanza del mastodonte è una delle stanze dedicate agli animali preistorici oltre a quella del tirannosauro e delle pliotatolito.

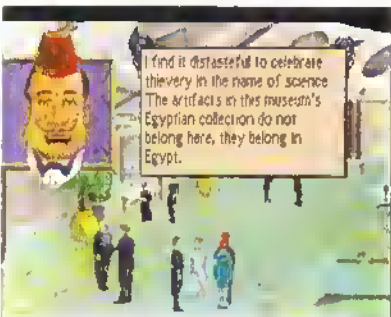




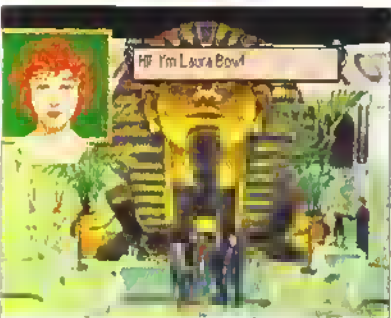
Finalmente all'interno del museo. Qui dentro si svolge la maggior parte della storia, ma non sarà così facile entrarvi!



Carla, Yvette Delacroix è una brilla donna, ma ha anche una pessima... di ma



Il dottor Phasheptus "Tut" Smith è così into che tutti i tesori disseminati nei vari musei del mondo appartengono di diritto all'Egitto.



Il mio nome è Bow, Laura Bow...

disegnati e l'animazione è fluida e precisa. Laura per esempio si muove con un'andatura leggerissima, "ancheggiante".

Contrariamente a quanto accade in molte altre avventure, il movimento del personaggio è molto "credibile" e convincente e i movimenti che esegue sono frutto di uno studio approfondito. In alcune avventure, selezionando un cestino ad cscupio, si aprisce una finestra con la descrizione del suo contenuto: in questo gioco invece Laura si avvicina al cestino, si siede su una sedia posta a poca distanza e si china su di esso proprio come farebbe una persona reale.

Il suono è un altro fiore all'occhiello di questo gioco. A parte le carenze sonore dell'altoparlante del PC - carenze che potremo definire "congenite" - il suono e le voci riprodotte dalle schede musicali (AdLib, Soundblaster, Gameblaster, MT-32 o compatibili, Sound Source, Pro Audio Spectrum e altre) sono davvero superbe e gli splendidi motivi catturano alla perfezione l'atmosfera del periodo. Buoni anche gli effetti sonori digitalizzati.

Tutto lascerebbe ad intendere che questo sia il gioco ideale per chi, tornato da una lunga e rilassante vacanza, voglia cimentarsi in qualcosa di non troppo banale ma che, data la semplicità dell'interfaccia, possa prolungare ancora per qualche giorno quella tranquilla sensazione di dolce far niente in attesa di ritornare alle solite occupazioni.

Ebbene queste persone farebbero meglio a caricare Space Invaders o Missile Command perché malgrado la funzionalità dei comandi e l'apparente semplicità di interazione con i personaggi questo è più sempre un giallo da risolvere. La trama si arricchisce di nuovi particolari man mano che si prosegue nel gioco, il mistero si infittisce e nuovi personaggi vengono alla ribalta rendendo il lavoro di Laura sempre più difficile. Un bel mistero, quindi, ma per risolverlo occorrerà svelare enigmi molto complessi dotati di soluzioni multiple, muovendosi in una trama intricata che lascia spazio a finali diversi.

Non aspettatevi quindi un gioco tipo Larry - le



Genere Avventura  
Casa Storia  
Sviluppatore In casa



• Grafica eccellente  
• Sonoro e atmosferico  
• Vasto repertorio di enigmi dalle molteplici soluzioni  
• Diversi finali possibili



• Enigmi troppo difficili per i principianti  
• Impossibilità di giocare una versione "facilitata"  
• Divisione in atti discutibile

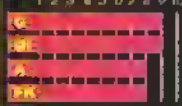
#### Versione PC

**Laura Bow: The Dagger of Amun Ra** utilizza una grafica EGA a 16 colori o una VGA a 256 colori ma solo con quest'ultimo vi sarà resa giustizia agli splendidi affondi digitalizzati o dipinti a mano o alla grafica dattilata. Il gioco, dotato di ottimo suono, utilizza oltre all'altoparlante inalamo un uolavola numero di schede: AdLib, Soundblaster, Gameblaster, Sound Source, MT-32 o compatibili, Pro Audio Spectrum, l'ulteriore MIDI - che permette a tutti o quasi i possessori di schede musicali oggettive di godere di uno colonna sonora e di un asilo di offoli i sonori digitalizzati davvero azzeccati a colpire.

**Laura Bow II** occupa circa 7,5 Mb di hard disk e l'accesso al disco è involuto l'onto viste la gran quantità di dati da caricare. Consigliato il mouse - anche se si può giocare da tastiera o con il joystick - e un PC 286 da 12 MHz.

## K VOTO

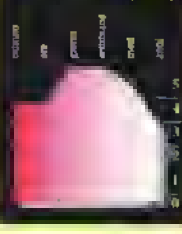
920 PC  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Nessuno ha mai detto che risolvere un giallo sia una cosa semplice e, in effetti, *The Dagger of Amun Ra* non è certo l'occasione che conferma la regola. Entrare nel vivo dell'azione - girare intorno da usare per un'avventura - non è poi così facile ma siccome una giornata ad esplorare l'acqua di gioco investendo nelle persone, nei luoghi e gli oggetti e disposizione durante il loro fruttu. Il gioco diventa subito più interessante una volta entrati nel museo e da allora un'atmosfera degna di un giallo di Agatha Christie vi terrà incollati allo schermo fino a che non vi sarete e vi troverete davanti a qualche enigma troppo difficile da risolvere.

Interrogare tutti ma tutto può diventare noioso a volte ma quando si comincia a scoprire quando di soprano nuovi indizi, in definitiva un bel giallo costruito per gli avventurieri più esperti. I principianti potrebbero infatti trovarlo troppo difficile e frustrante a abbandonarlo al seguire dei primi problemi (conservare gente, perseguire...).

#### CURVA INTERESSE/REVISITO



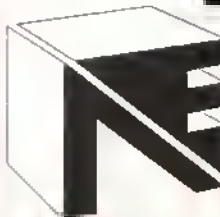
battute ci sono, ma sono molto più serie e profonde - e nemmeno qualcosa da finire in pochi giorni. *Laura Bow: The Dagger of Amun Ra* è un bel giallo, denso d'atmosfera e dalla trama convincente dedicato a tutti coloro che amano utilizzare la loro intuizione ma anche il ragionamento e l'analisi. Per la complessità del genere - le avventure "gialle" sono più difficili delle altre - non è quindi molto indicato agli avventurieri inesperti.

Ma se il mistero vi affascina e amate i gialli alla Agatha Christie questo gioco fa indubbiamente per voi.

Marco Andreoli

Laura Bow: The Dagger of Amun Ra

**Vasto  
assortimento  
giochi per  
PC-IBM  
sconti dal  
10% al 30%**



**NEWEL srl**

**Computers  
ed accessori**

20155 Milano - Via Moc Mahon, 75  
Telefono Negozio (02) 39260744 r.o.  
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:  
TEL. (02) 33000035**

**Aperta anche  
il Sabato  
Orari:  
9.00 - 12.30  
15.00 - 19.00**

**Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sorri sorpreso dallo rapidità delle nostre consegne**

## PC IN OFFERTA 286 - 386 - 486. ESEMPIO:

**Pc 286 16/21 MHz - 1 MB RAM - 1 DRIVE 3 1/2 (1,44 MB)  
1 HARD DISK 42 MB - 1 SCHEDA VGA 256K - 1 SCHEDA PARALLELA  
2 SCHEDE SERIALI - 1 TASTIERA ESTESA - MONITOR VGA "COLORI"**

**L. 1.299.000  
IVA COMPRESA**

**OMAGGIO  
MOUSE MICROSOFT COMP.  
& 10 GIOCHI!!!!**

Dischetti 3 1/2 1Mb L. 700  
Dischetti 3 1/2 2Mb L. 1.200  
*Offerta valida per quantità*

**GARANZIA  
1 ANNO TOTALE**

**SOFTWARE FLIGHT SIMULATOR 4.0  
VERSIONE COMPLETA  
L. 98.000**

**SOFTWARE WINDOWS 3.1  
VERSIONE COMPLETA IN ITALIANO  
L. 198.000**



**PC PORTATILI  
IN  
OFFERTA**

**PC NOTEBOOK 286 LT**  
Commodore, VGA, Hard Disk 20 Mb, Dos - 55.0  
**L. 1.690.000**

**PC NOTEBOOK 386 LT SX**  
Commodore, VGA, Hard Disk 40 Mb, Dos - 5.0  
**L. 1.990.000**

**PC NOTEBOOK 386 LT SX**  
Commodore, VGA 2Mb, Hard Disk 40 Mb, Dos - 5  
**L. 2.390.000**

**PC NOTEBOOK 386 LT SX**  
Compaq, VGA 2 Mb, Hard Disk 60 Mb, Dos - 5  
**L. 2.690.000**

### SCHEDE MUSICALI

**SOUND BLASTER PLUS 2.0 L. 218.000**  
**SOUND BLASTER PLUS L. 288.000**  
PROFESSIONALE (comp. WINDOWS 3.1)

### SCHEDE VIDEO/GRAFICA

**VIDEO BLASTER PLUS 2.0 L. 688.000**  
DIGITALIZZATORE VIDEO PROFESSIONALE MULTIFUNZIONE, VGA,

ANCHE I TASTIERI AUDIO, FANTASTICO! (comp. WINDOWS 3.1)

**REALTIME VIDEO 24 BIT L. 888.000**  
LA MIGLIORE SCHEDA DIGITALIZZATRICE PER PC, GRAFICA HI-RES  
S. VGA CON SOFTWARE MULTIFUNZIONE, POSSIBILITÀ ANIMAZIONI

### SCANNER

**LOGITECH SCANNER PC L. 248.000**  
NUOVO SCANNER CON SOFTWARE 256 SCALE DI GRIGIA, MULTIFUNZIONE,  
1015 MM, TRASMISSIONE DI ALIANTI IMMAGINE DA CARTA A VIDEO

## LE MOTHERBOARD

**ECCO UN ESEMPIO:  
M/B 386 DX 40  
COMPLETA DI PROCESSORE  
L. 398.000  
TOP QUALITY !!!**

## INTERFACCIA VIDEO

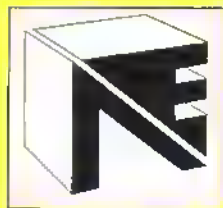
**L. 148.000 - PC VGA > TV Scart**

**Novità assoluta** permette di collegare una qualsiasi  
scheda VGA a tutti i televisori con presa Scart!  
**Risparmierete spazio, potrete usare il Pc più  
liberamente senza portarvi in giro il monitor e,  
inoltre, potrete collegare una TV 28 pollici  
(un monitor equivalente costerebbe 5 milioni).  
E' FACILE IL DIFFICILE CON PC SCART**

**TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO SEMPRE IVA COMPRESA.**

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari





# NEWEL<sup>®</sup> srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75

Telefono negozio (02) 39260744 r.a.

Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:  
TEL. (02) 33000036**
**Aperto anche  
il Sabato**
**Orari:****9.00 - 12.30****15.00 - 19.00**

Provo il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sono sorpreso della rapidità delle nostre consegne

## OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

512 K PER A500 E A500 PLUS	L. 59.000
512 K + CLOCK PER A500	L. 69.000
1,5 Mb + CLOCK PER A500	L. 179.000
2 Mb + CLOCK PER A500	L. 279.000
1 Mb PER A500 PLUS	L. 119.000
2 Mb ESTERNA PER A1000	L. 390.000
2 Mb ESPANDIBILE A 8 PER A2000	L. 350.000
ESPANSIONI ESTERNE SUPRA	L. 390.000
2 Mb espandibile fino a 8 Mb	
<b>ROCKGEN PLUS</b>	<b>L. 399.000</b>

Genlock Plus per tutti gli Amiga & CDTV con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea; doppia dissolvenza; video passante; software "Home Titler" professionale per titolazione in omaggio.

## Super Video Digitizer L. 350.000

Digitalizzatore video alimentato direttamente da Amiga con RGB Splitter incorporato. Ingressi S-VHS, CVBS selezionabili. Tempo di digitalizzazione a colori in 14 sec. Porta passante per monitor. Possibilità di regolare nitidezza, luminosità, saturazione e contrasto. Supporta i formati Ham, B/W, overscan e interlace, display con 16 o 32 colori. La schermata viene salvata in formato IFF 24 bit. Manuale in italiano.

## Super Televideo L. 149.000

Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

<b>AMIGA SCANNER</b>	<b>L. 270.000</b>
<b>DIGITALIZZATORE VIDEO</b>	<b>L. 499.000</b>
<b>"VIOEON 3.1" PER AMIGA</b>	
<b>INTERFACCIA MIDI</b>	<b>L. 39.000</b>
<b>IN - OUT - TRIM</b>	
<b>HARD Disk 60 Mb</b>	<b>L. 390.000</b>
<b>SCSI</b>	
<b>MODEM 300/1200/2400</b>	<b>L. 175.000</b>
<b>BAUD HAYES COMP.</b>	
<b>CONTROLLER 2091 COMMODORE</b>	<b>L. 275.000</b>
<b>ESPANDIBILE 2 Mb RAM - SCSI/TURBO</b>	

## Kickstart 2.0 Automatico L. 89.000

Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

## Kickstart 1.3 L. 79.000

Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

## Kickstart 1.3 per Amiga 600 L. 89.000

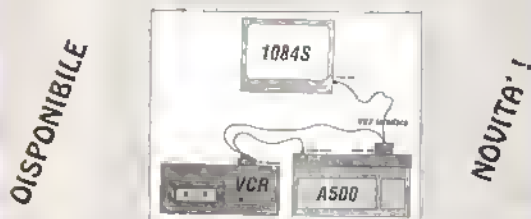
**NOVITA' ASSOLUTA!  
"RIVOLUZIONARIO"**

## MOTHERBOARD per A500 e A500 Plus L. 189.000 + alimentatore potenziato

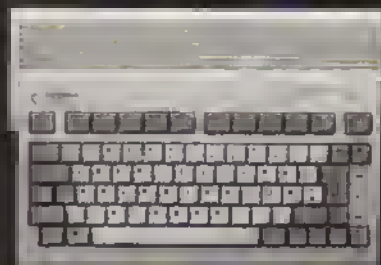
## Hard/Floppy Disk Video Backup L. 148.000

Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

**Software e manuale in italiano!**  
**(versione integrale 35 pagine)**



## AMIGA 600 !!!



**Disponibile al prezzo più basso d'Italia!**

## Sound Master + AudioMaster IV L. 199.000

Digitalizzatore Stereotonico professionale. 56 KHz in Mono e 27 KHz in stereo. Dotato di microtono incorporato attivabile via Software permettendo di incidere la propria voce durante una digitalizzazione mixando i due ingressi Audio.

**Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.**

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari



# ETERNAM

Benvenuti in un mondo nuovo...

in cui il Tempo non funge più da riferimento.

VI ASPETTIAMO  
AL PAD. 42  
STAND B10

## TRACY

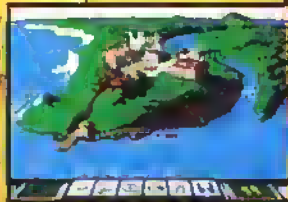
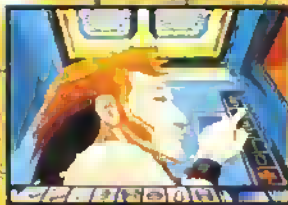
ETERNAM, l'ultimo dei "planetoparchi" occupa tutta la superficie della Terra. E' una ricostruzione a grandezza naturale di epoche passate, popolata di creature bio-tecnologiche, molto stimata dalle élite dei popoli intergalattici.

Ricevendo l'invito per Eternam voi non immaginate neanche per un momento che questa inaspettata fortuna potesse nascondere un tranello!

Ma non sareste disposti ad affrontare qualsiasi sfida per un sorriso di Tracy?

Dunque, in un mondo, in cui non c'è differenza tra il vero e il falso, sarete capaci di distinguere tra realtà virtuale e realtà fisica?

E' in gioco l'avvenire!



Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi INFOGRAMES.

NOME E COGNOME: \_\_\_\_\_

INDIRIZZO: \_\_\_\_\_

TEL.: \_\_\_\_\_

Tagliando da spedire a C.T.O. S.p.A.  
Via Piemonte 7/F  
40069 ZOLA PREDOSA (BO)



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA  
C.T.O.



© INFOGRAMES S.p.A.  
Bologna 1994

# INDIANA JONES

## and the fate of Atlantis

### The action game

**I**ndiana Jones è, sin dai "Predatori dell'Arca perduta", sinonimo di avventure spericolate e avvincenti e, sin da *Raiders of the Lost Ark* per l'Atari VCS, sinonimo di trasposizioni giocose.

La formula dell' "adventure + action" sperimentata con *Indy III* sembrava vincente, questa volta, però...

Devo ammettere che le scelte della LucasArts mi sembrano dubbie: l'action game è stato strutturato su un modello di arcade adventure, con ritmi peraltro piuttosto lenti, ben diversi da quelli che caratterizzano *Indy III action*, un arcade in piena regola.

In questo modo si ha un'evidente sovrapposizione con *Indy IV adventure*, che può altresì vantare ben altro livello di raffinatezza tecnica e spessore, soprattutto dal momento che anche questo, volendo, offre piacevoli sessioni d'azione.

Il background è comune, ma nell'action viene tutto semplificato: con Sophia dovete precedere gli scaghozzii del vecchio Adolfo sguinzagliati alla ricerca di Atlantide. Visiterete il casinò, la base navale, la darsena dove troverete il sommergibile, l'isola con il passaggio che vi permetterà di raggiungere Atlantide.

Nel corso del gioco dovete impersonare sia Indy che Sophia, passando dall'uno all'altra a seconda delle situazioni; il personaggio che non viene utilizzato è comunque vulnerabile e, soprattutto per i primi tempi, rischierete di far-

li morire entrambi con frequenza impressionante.

Dovete raccogliere oggetti, utilizzarli opportunamente e interagire con gli altri personaggi se vorrete proseguire con successo nella vostra missione. Un po' macchinoso il sistema di controllo, sia da tastiera che con il mouse, poco adatto ad un action game dove la velocità dell'azione dovrebbe essere fondamentale.

Il cuore del gioco è costituito dal sistema tridimensionale isometrico che definisce piacevolmente gli scenari, poi accusando piccoli cedimenti in alcune situazioni critiche, soprattutto quando devono essere rappresentati più livelli ad altezze differenti. Fortunatamente potete cambiare la prospettiva premendo i tasti funzione.

L'animazione non perde di fluidità nemmeno su macchine lente (la prova è stata effettuata su un 386 a 40 MHz e su un 286 a 10 MHz, sorprendentemente senza apprezzabili differenze di esecuzione) grazie ad un intelligente, anche se poco spettacolare, sistema di movimento a blocchi degli sfondi; il personaggio si sposta liberamente sullo schermo ma lo sfondo viene ridisegnato solo quando si raggiunge il limite del quadro.

Opinabili le scelte dei colori in alcuni livelli: dai 256 colori della VGA si può pretendere un realismo maggiore. Il sonoro non è al livello dell'adventure, pur mantenendosi su standard qualitativi accettabili; d'obbligo una scheda sonora. Concludendo ci troviamo di fronte ad un ibrido che non è né arcade né arcade adventure e che quindi, inevitabilmente, non soddisferà gli aficionados di nessuno dei due generi. Discreto, ma se siete appassionati di Indy, l'avventura è decisamente più consigliabile.

Alessandro Cattolan



Indy ha trovato la stanza con i missili. Però non è stato facile allimare quella guardia.

Genere: Avventura dinamica  
Casa: LucasArts  
Sviluppatore in casa



• Grafica tridimensionale ben riuscita  
• Funzione con hardware minimo.



• Controllo personaggi macchinoso  
• Troppi simili all'avventura.

Versione PC

*Indy 4 The Action Game* non è sicuramente un gioco spremi-hardware. La

fluidità di gioco non viene in alcun modo compromessa dallo schermo più lento e quello non potrà che far piacere a tutti i possessori di vecchi PC. La grafica è accettabile anche se, come già detto, i colori della VGA non sono stati sfruttati come meriterebbero. Il commento sonoro, inesistente e sullo speaker interno, diventa decente se ascoltato con l'ausilio di schede sonore.

K VOTO

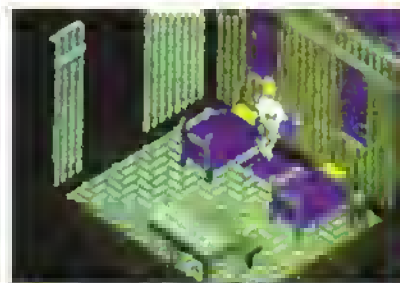
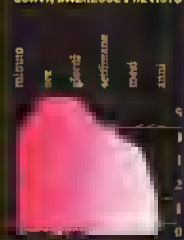
825

6 2 3 4 5 6 7 8 9 10

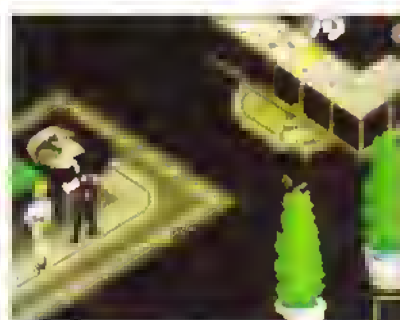


Se non avrete giocato con l'avventura probabilmente il voto sarebbe stato diverso ma, francamente, non riesce a capire per quale motivo l'action game non sia veramente action: soprattutto considerando che l'avventura prevede una modalità "action path" che converte un'azione a livello, se non migliore, del gioco narrativo. Un arcade d'azione sarebbe stato sicuramente più logico. Nonostante una non entusiasmante dedizione quanto "grafica povera" e chi possiede un hardware basico potrà usarla tranquillamente anche senza hard disk. Dovendo, a posteriori, scegliere tra i due *Indy IV*, comunque, non abbiate dubbi: avventura o morte!

CURVA INTERESSE PREVISTO



Sophia ci sa proprio fare ed è riuscita a trovare un passaggio segreto.



Mentre Sophia vince al tavolo da gioco, Indy si aggira per la sala a picchiare i nati.

# B-17 FLYING FORTRESS

**T**ra i velivoli più temuti dai tedeschi nel secondo conflitto mondiale vi erano sicuramente i paurosi bombardieri americani in grado di vomitare quasi 23 quintali di ferraglia riempita d'esplosivo su un qualsiasi obiettivo nel raggio di un paio di migliaia di chilometri dalla base di partenza.

In soldoni questo significava poter decollare da Londra, recarsi sino a Berlino per una modifica violenta dell'urbanistica cittadina e rientrare alla base se ogni cosa andava per il verso giusto; il tutto senza soste né rifornimenti.

A questi mostri dei cieli è stato dedicato l'ultimo lavoro MicroProse che, una volta tanto, non porta la firma del celebratissimo Sid "Slime" Meier bensì della Vektor Grafix di Bomber (Activision) e di Space Shuttle (Virgin).

La dedica riguarda il micidiale Boeing B-17, il "nonno" dei bombardieri pesanti da cui nascono le generazioni successive di B-24, B-25 e di B-29 che portarono (con il B-29 "Enola Gay") al terribile bombardamento nucleare di Hiroshima e Nagasaki.

Tutte le 14 (abbondanti...) tonnellate della Fortezza Volante sono ottimamente simulate in un prodotto che l'immodestia MicroProse definisce come "L'esperienza di volo che non dimenticherete mai". Temo però abbiano ragione: tale sparata è supportata da una realizzazione partorita dalle migliori menti Vektor Grafix unite alle corrispondenti MicroProse per una sinergia altamente efficace.

***In B-17 non ci si limita a pilotare, ma si gestisce un intero equipaggio di volo prima, durante e dopo ogni missione.***

In B-17 Flying Fortress non ci si limita a pilotare un bestione volante sopra alcuni obiettivi, ma si gestisce un intero equipaggio di volo prima, durante e dopo ogni missione. Per ciascuno dei membri, infatti, sono previsti parametri di abilità al mitragliamento, al bombardamento, alla navigazione, al pilotaggio ed infine capacità mediche in caso qualcuno a bordo rimanga ferito.

Nel corso di un attacco può accadere di perdere l'operatività di qualche elemento a causa di ferite di combattimento; conoscendo le abilità degli altri membri dell'equipaggio si può decidere chi mandare nella postazione colpita per sostituire il ferito oppure per curarne (se possibile) lo stato di salute.

Se, invece, il tapino muore il problema è ben più grave in quanto, se non si vuole lasciare la postazione scoperta, si dovrà ordinare, per esempio, al co-pilota di recarsi a cannoneggiare al posto del suo "fu" collega, rischiando però di dover tornare precipitosamente in cabina di pilotaggio nel caso il pilota "titolare" ivi rimasto venga colpito a sua volta.

Queste azioni, unitamente all'esito della missione



Il briefing prima della missione. L'ufficiale inizia mostrando la mappa di volo.



La vista continua con la proiezione di un filmato che vi mostra i punti sensibili della missione.

e a eventuali atterraggi di emergenza dovuti ad ingenti danneggiamenti del proprio aeroplano, influenzano ulteriori parametri dell'equipaggio quali la salute ed il morale, i quali risultano di estrema importanza nel corso delle azioni di guerra.

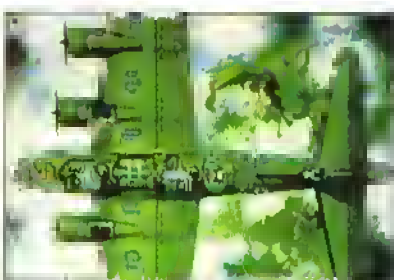
Infatti, essendo l'equipaggio del Boeing B-17 composto da 10 persone, il giocatore potrà prendere il comando di uno solo dei membri alla volta mentre i rimanenti, in funzione delle abilità citate, verranno controllati più o meno efficacemente dal computer.



Con una delle viste aeree si possono ammirare tutti i particolari della fortissima struttura per scrutare il cielo alla ricerca del nemico.



Una parte del pannello di controllo riprodotto con «altissima» maniacale.



La vista aerea del B-17 è l'ideale per controllare lo stato di efficienza dell'aereo.





Gli unici degni simulatori di volo dedicati all'argomento sono della Lucas Arts con *Secret Weapons Of The Luftwaffe* e della Mindscape con *MegaFortress*. In *SWOTL* si può pilotare lo stesso Boeing B-17 Flying Fortress come se fosse un caccia molto pesante anche se la risposta dei comandi spaventa alquanto. Buona la postazione di lancio delle bombe e quelle dei mitraglieri, ma senza la grafica e il realismo di B-17. L'avvenistico *MegaFortress* della Mindscape simula un bombardiere simile al Boeing B-52 americano visto in azione nel corso del Desert Storm. Ottima la possibilità di guerra elettronica, grazie all'infaticabile di contromisure varie.



La sorveglianza della minaccia viene sempre all'erta, pronta a proteggerla dagli evasivi aerei nemici.

Inoltre, dopo ogni missione ciascun membro migliorerà le sue abilità relative al ruolo svolto nel corso della missione stessa, rendendo così importante il mantenimento nel tempo del proprio equipaggio per evitare sostituzioni di elementi gravemente infortunati oppure deceduti con novellini con abilità e morale alquanto scadenti.

Per quanto riguarda la simulazione vera e propria, B-17 Flying Fortress si presenta con un pedigree d'eccezione e non delude le aspettative: le viste interne ed esterne sono possibili per ciascuna delle posizioni dell'equipaggio con dettagli, ombre e riflessi estremamente realistici.

Nell'abitacolo il pannello degli strumenti viene visualizzato distintamente rispetto alla visuale esterna a causa della sua complessità: per vederlo tutto sono necessarie tre schermate in quanto se in altezza ci si sta in 14 pollici, in larghezza sarà possibile visualizzare solamente un terzo del cruscotto intero.

Come nella vera Fortezza Volante (soprannome "voluto" dai giornalisti dell'epoca il 16 Luglio 1933 quando fu presentato il velivolo; Nda), anche in B-17 Flying Fortress vi sono i comandi e gli strumenti (con gli indicatori accoppiati) disposti per i quattro motori.

Il giocatore potrà, come nella realtà, variare il nu-



Durante una missione potrà capitarti di dover spegnere un incendio, curare un compagno ferito a... buttarti con il paracadute quando non ci sarà più niente da fare.



In entrambi i casi, comunque, B17 stravince grazie all'estremo realismo e alla cura esasperata per i dettagli.

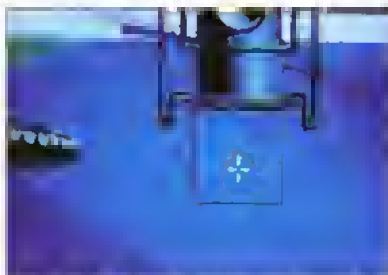
mero di giri per ciascun motore, nel caso di danni ai motori stessi oppure alla deriva in coda, in modo da riequilibrare l'assetto di un aeroplano costretto a volare senza timone, con il serbatoio di sinistra gocciolante, un motore fuori uso, un altro semi grippato con un principio d'incendio e con gli altri due regolarmente funzionanti, come accadeva a diversi Boeing B-17 di ritorno da uno scambio di opinioni con i Focke-Wulf 190-A e D tedeschi.

Per regolare la difficoltà e la velocità della simulazione è previsto un pannello, nel quale si può intervenire sulle abilità della contraerea e dei piloti dei velivoli nemici, sul livello di dettaglio grafico del programma, sull'efficacia e sulla quantità del proprio armamento (bombe e colpi da 12,7 mm. per le mitragliatrici Browning delle torrette di bordo), e su tutta una serie di particolari relativi all'accuratezza storica (affidabilità meccanica, schianti in atterraggio, etc.) del prodotto.

Il pilotaggio vero e proprio, infine, rappresenta un'esperienza totalmente diversa da tutti gli altri si-



Uno dei nostri compagni di squadriglia è stato colpito ed un motore, dovrà sfruttare al meglio gli altri tre per riuscire a cavarsela.



Singoli uno dei piloti ha avuto la peggio, ora non dovremo abbassare la guardia.



Genere Simulatore di volo  
Casa Microprose  
Svilup. Vektor Graphics



- Grafica eccezionale
- Realismo storico superbo
- Documentazione completa (in inglese)
- Sonoro non all'altezza
- Comandi di volo complessi
- Cambio di vista non immediato
- Ingiocabile su macchine lente

#### Versione Pc

L'installazione installazione su disco fisso occupa cinque mega scarsi, mentre la configurazione minima prevede un AT-80286 con 640 Kilobytes di memoria RAM, anche se per dovere di incensano si segnala che la prova su un 80386 DX a 25 Mhz non si è rivelata certo un fallimento. Il sonoro non è dei migliori e, oltre all'etipallante intono del P.C., comporta la scheda sonora Adlib ed la Roland LAPC-1. La grafica richiede una VGA a 256 colori ed è davvero eccezionale. Il controllo avviene da tastiera, oppure con un joystick e, in alcune sezioni, supporta anche il controllo con il mouse. Il minimo sistema operativo richiesto è il DOS v3.0 ma (per ragioni di memoria) viene consigliata la nuova versione 5.0 oppure la v6.0 della Digital Research.

#### Versione Amiga

La versione Amiga sarà pubblicata ad ottobre, gli sviluppatori saranno inglesi, quindi non c'è da preoccuparsi.

## K VOTO

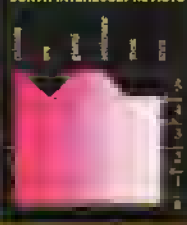
958 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



La MicroProse è riuscita ancora una volta a creare un capolavoro informatico. B-17 più che un simulatore di volo è un vero "simulatore di equipaggio": esattamente come succedeva a bordo di una vera Fortezza Volante l'atterraggio, l'esperienza è faticosa, la gestione di tutti i membri dell'equipaggio al successo a meno della minaccia. Lo scorrimento le tempistiche della missione (che, comunque, è possibile accelerare), l'ordine della stessa con il rullaggio (1) sino alla pista per il successivo decollo a tutte le parti di dettagli forse "pesanti", aiutano a discriminare fortemente l'utente. B-17 non è da tutti ma non ha niente da offrire di nuovo, è soltanto di ho una vera passione per il volo e per le rivisitazioni storiche accurate potrà trarne divertimento misto a cultura aeronautica.

#### CURVA INTERESSEPREVISTO



mulatori di volo in commercio; manovrabilità ed agilità da pachiderma imbalsamato che rendono in pieno la spaventosa potenza volante che si sta pilotando; lo spirito di corpo creato dalla gestione delle problematiche dell'equipaggio fa il resto; il risultato è da antologia.

Alessandro Diano



È possibile personalizzare la nostra bombardiera con alcune decorazioni tipiche del periodo storico battuto.

# INDIANA JONES

and the  
**FATE of ATLANTIS**

"IL FAMOSO ARCHEOLOGO  
TORNATO NELLA SUA  
AVVENTURA PIU' AVVINCENTE."

disponibile  
per  
AMIGA e PC.

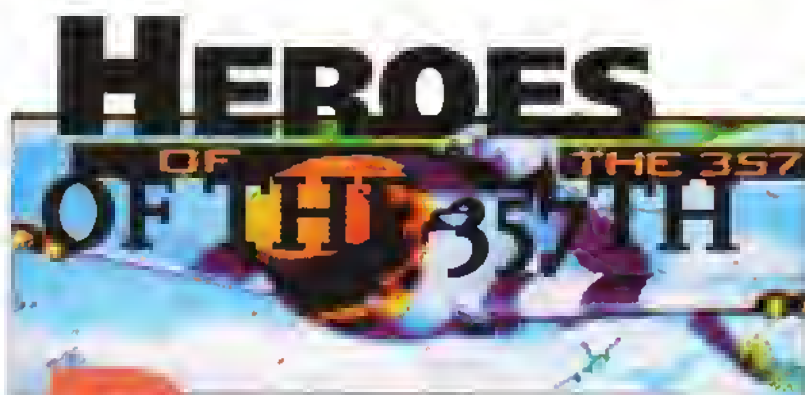


DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

**CTO**



**VI ASPETTIAMO  
AL PAD. 42  
STAND B10**



Dopo il florido periodo dei programmi dedicati al primo conflitto mondiale ed ai suoi traballanti biplani, da *Chuck Yeager's Air Combat* in poi sembra che l'attenzione si sia spostata sui velivoli della Grande Guerra, già magnificamente simulati in *Aces of the Pacific* e qui ripresi da due ragazzi canadesi prima famosi solamente per alcune conversioni *Activision* (*River Raid* & *Keystone Kapers*).

*Heroes of the 357th*, infatti, non è il titolo di un telefilm poliziesco, bensì quello di un programma dedicato ai "Yoxford Boys", ovvero al più formidabile dei gruppi di volo americani che nel periodo Dicembre 1942 / Giugno 1945 fecero incetta di velivoli tedeschi per tutti i cicli d'Europa.

All'ingresso nel programma sarà possibile cimentarsi con una delle due opzioni previste: "Practice" oppure "Tour of Duty". Nel primo caso si potrà selezionare una delle cinque missioni disponibili oppure provare un

"Free Flight" nel quale saranno sperimentabili i controlli del proprio velivolo ed i relativi armamenti, senza il timore di schiantarsi oppure di essere abbattuti.

Le cinque missioni selezionabili, invece, corrispondono ai tipi di avventure a cui si andrà incontro nel corso di un'intera carriera: *Fighter Sweep* (tipica missione aria-aria alla

*Nel corso della missione si avrà sempre l'ausilio di un gregario che in assenza di istruzioni si avventurerà su qualsiasi aereo nemico avvistato*

caccia di velivoli nemici), *Bomber Escort* (scorta di bombardieri in missione sulla Germania), *Strafing Run* (missione di attacco al suolo con razzi, bombe & cannoncini vari), *Special Weapons* (attacco a bersagli terrestri di particolare valore) ed infine *V1 Intercept* (missione antimissile in stile "Patriot" di intercettazione dei missili V1 tedeschi).

Il "Tour of Duty", invece, rappresenta il cuore del programma in quanto verrà intrapresa una campagna composta da una serie di missioni per ciascuna delle quali si avranno conseguenze positive o negative per il seguito del conflitto. Essenzialmente consiste in 34 missioni (del tutto simili a quelle presenti nel "Practice") da eseguirsi rigorosamente in sequenza, dopo aver iscritto il proprio eroe nella lista dei piloti attivi.

In caso di abbattimenti o di elezioni forzate in territorio nemico, infatti, l'aviatore diventerà, rispettivamente, *K.I.A.* (*Killed In Action* = Ucciso In Azione) oppure *P.O.W.* (*Prisoner Of War* = Prigioniero Di Guerra). Al termine di ciascuna missione il programma salverà lo stato di servizio del pilota in modo da poter proseguire la propria carriera in più puntate, conservando i record ottenuti, i quali verranno

riportati nell'albo dei migliori assi.

Nel menù di selezione piloti, oltre che scegliere un aviatore già attivo, è anche possibile crearne uno nuovo, cancellarlo, visionarne il record, riportarlo in

vita (nel caso di *K.I.A.* oppure *P.O.W.*), mostrare i migliori piloti oppure eliminare l'intero elenco per cominciare uno nuovo.

Dopo la selezione del nostro "Eroe della 357esima" di turno verrà proposto un briefing in cui saranno indicati gli obiettivi della prossima missione, unitamente ad una previsione sull'entità delle forze nemiche che si incontreranno. Seguirà, quindi, un filmato molto carino e realistico dopo che si sarà oscurata la stanza della riunione (effetto ap-



Sembra che la missione abbia avuto successo, ora ci stiamo godendo i risultati nel replay.



Diamo inizio alla fase di bombardamento.



# Briefing Report

**TOP SECRET** Date Feb 20/44  
Leader Lt. Col. Blakeslee

You will rendezvous with B-24 bombers at 25,000 ft. and escort them to Leipzig for a bombing run on M.L.A.G. factories (Me 110s).

Opposition: FW 190s, Me 110s and BF 109s. Moderate flak.

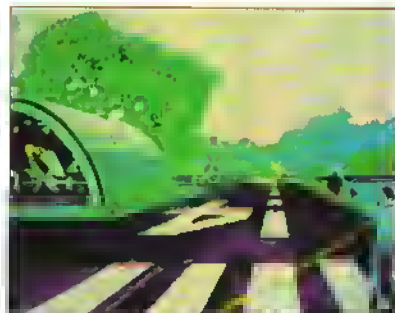
I dettagli della missione da svolgere ci vengono comunicati in una sequenza introduttiva

prezzabile solo con grafica V.G.A.), nel quale verranno mostrati i vari bersagli che si avrà l'opportunità di distruggere nella missione corrente.

La schermata successiva (in stile Falcon-AT) mostra sulla destra il proprio aereo in una vista tridimensionale e sulla sinistra i vari armamenti che consentiranno di potenziarne le capacità: serbatoi supplementari da 75 e da 110 Galloni (1 Gallone U.S.A. = 3,7854 litri; N.d.A.), cannoncini da 20 mm., razzi da 5 Pollici (1 Pollice = 25,4 mm.; N.d.A.), bombe da 250 e da 500 Libbre (1 Libbra = 0,4536 Kg.).

Chiaramente il velivolo ha una limitata capacità massima e, pertanto, non essendo installabile tutto quanto, è opportuno dotarsi solamente di quanto richiesto dalla missione: bombe e razzi per le missioni di attacco al suolo, cannoncini per le "aria-aria" e serbatoi supplementari per le scorte ai bombardieri i quali, come è noto (lo è!), possiedono autonomie da spavento in confronto a quelle dei caccia più leggeri.

Come è giusto che sia, caricando eccessivamente il proprio mezzo, si avranno prestazioni inferiori e i comandi daranno una sensazione di maneggevolezza simile ad una petro-



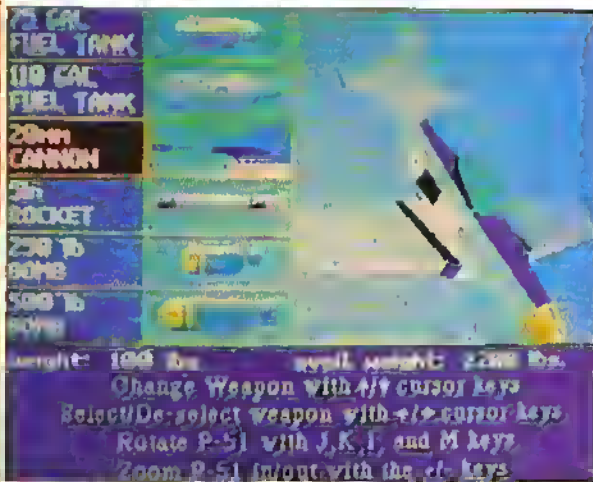
Un particolare della più agevole sequenza: il decollo.

liera lunga trecento metri, invece della tradizionale leggerezza godibile solamente in totale assenza di ammenicoli esterni.

Dopo gli interminabili preliminari, quindi, il programma permetterà di librarsi in volo e se da un lato si apprezza (solo le prime volte, però!) la splendida animazione del decollo della squadriglia, dall'altro si può biasimare la mancanza della possibilità di eseguirlo personalmente che non avrebbe certo guastato.

Giunti (con un'ulteriore animazione) sul territorio di missione, il controllo verrà ceduto (finalmente!) al giocatore, che si troverà all'interno del proprio velivolo in cui si nota la mancanza del comando del carrello (non essendoci né decollo né atterraggio...) e la presenza di una manetta del gas alquanto realistica.

La strumentazione è ben disegnata e comprende tutti gli indicatori principali quali quota, direzione, velocità, assetto e livelli carburante; le viste dall'esterno sono poche ma buone, mentre quelle dall'interno verso il mondo sono inesistenti e questo è già ben più grave sapendo che un vero pilota della Seconda Guerra Mondiale, per individuare i nemici,



Qui vediamo la schermata in cui è possibile decidere l'equipaggiamento del nostro velivolo.



Le viste esterne di Heroes of the 357th sono davvero spettacolari.



Volare in formazione con altri aerei alleati può essere uno sportivo e interessante.



Il pannello da cui possiamo modificare tutte le opzioni di gioco.



Accidenti, uno dei nostri è stato colpito!



Un altro esempio delle ottime vista esterna di Heroes of the 357th.

non disponeva certo di un radar...

Nel corso della missione, comunque, si avrà sempre l'ausilio di un gregario che in assenza di istruzioni si avventurerà su qualsiasi aereo nemico avvistato. Opportunamente istruito, però, potrà coprirvi le spalle oppure guardare (e proteggere!) i bombardieri da scortare, mentre voi vi dedicate al tiro a segno.

Comoda la presenza di un autopilota che consente (specialmente dopo un combattimento) di riprendere la rotta nel caso (frequentissimo) in cui la si perda data l'assenza a bordo di un decente sistema di navigazione come, invece, presente nei velivoli reali. Si può anche consultare una mappa, alquanto imprecisa, che mostra fiumi, strade e bersagli per potersi orientare più comodamente,

anche se non tutto verrà visualizzato. Un "segreto" del gioco, infatti, rivela che nei pressi di Berlino si trova un bunker segreto (quello di Hitler, esatto!) distruggendo il quale si riceverà un mega-bonus non meglio specificato.

Ottima anche l'idea di un pannello di opzioni per personalizzare la difficoltà di *Heroes of the 357th*, tramite una serie di settaggi per quanto riguarda sonoro, musica, avvisori acustici vari, livello di dettaglio, ombreggiature dell'orizzonte, replay automatico, vista automatica dei velivoli nemici, passaggio automatico alla vista dalla bomba o dal razzo dopo il loro rilascio, effetto "visione nera" (blackout), accelerazione dello scorrimento del tempo, possibilità di ottenere infinite munizioni e/o carburante: tutto davvero molto completo!

Al termine della missione (in generale squalidamente conclusa dalla pressione del tasto Escape o da un generico blocco a mezz'aria), infine, si avrà un resoconto della propria prestazione, unitamente ad informazioni sugli ultimi sviluppi dal fronte.

Alessandro Diano

Non considerando il mitico *Aces of the Pacific* giustamente definibile come la migliore simulazione del genere, il presente *Heroes of the 357th* può solo essere confrontato con un simile gioco di volo quale, ad esempio, il buon *The Secret Weapons Of The Luftwaffe* della Lucas.

Il principale problema di *H.O.T. 357th*, però, è la mancanza di varietà: tre tutti i velivoli presenti nel programma si potrà pilotare solamente il P-51 anche se differenti aerei voleranno nei suoi cieli simulati.

Graficamente c'è una parziale rivincita per quanto riguarda la definizione esterna del proprio Mustang e l'effetto "schizzi di terra" quando si mitraglia a bassa quota; simpatica è la presenza della torre Eiffel volando sopra Parigi. Per i comandi *H.O.T.357th* risulta vincente anche se qui era già più facile essendo i controlli di *S.W.O.T.L.* tra i migliori in circolazione.



Genere Simulatore di volo  
Casa Electronic Arts  
Sviluppatore

Midnight Software - Dan Hocke & Brian Hildner



• Grafica molto buona  
• Semplicità d'uso  
• Immediatezza di controllo



• Documentazione non eccezionale  
• Scarsa "profondità" del programma  
• Scarsa varietà di gioco

#### Versione PC

La confezione di *Heroes of the 357th* compendia due dischetti e doppio denari da

720 Kilobytes cadauno, un sunnito manico di istruzioni in bianco e nero, le garanzie di un'immancabile pubblicazione Electronic Arts. L'installazione occupa circa 1 Mega e licenze Kb. e non richiede hardware proibitivi; gli benissimo su tutti i P.C. con 540 Kb. di memoria nonvanzionolo, con una scheda grafica E.G.A., M.C.C.A., V.G.A. oppure compatibile.

Non è previsto il supporto del mouse; nominque è anche possibile utilizzare un joystick per semplificare notevolmente il pilotaggio del velivolo ma non la sola tastiera diventa quasi un'anguria non la ai...

Discreto il sonoro che supporta la sola scheda AdLib oltre, ovviamente, al tradizionale altoparlante interno e il poco diffuso (almeno in Italia) sistema Yandy.

## K VOTO

845

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Il programma colossale fornito per l'ottima rappresentazione grafica del mitico P-51 Mustang da qualsiasi angolazione lo si osservi.

I traccianti dei propri colpi si muovono proprio come farebbero se sparati da un aereo in movimento (con deflessione di traiettoria dovuta alla velocità) ed anche se ciò può sembrare banale non lo è assolutamente nel bene più serio. S.W.O.T.L. mostra di sapere da un bel po' che la sua parà più che da un mazzo che si sta sprecando per l'anno...

Superato il giudizio di valore, però, ci si scontra con un prodotto ben realizzato ma non attento alle esigenze di chi vuol "simulare" seriamente: *H.O.T. 357th* manca di spaccato storico e non è realistico come ci si potrebbe aspettare dalla prima schermata.

Il risultato, quindi, approssimativo è giudicato arcade che vuol simularsi di un vero simulatore di volo, piuttosto che il "purtroppo" o l'elemento del vero design per i quali, rispettivamente, la stessa Electronic Arts con *Chuck Yeager's Air Combat* o la Dynamix con *Aces of the Pacific* hanno davvero creato due i picciometri del genere.

#### CURVA INTERESSE PREVISTO

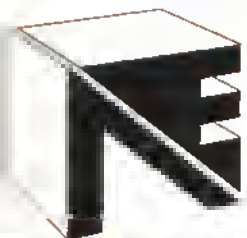


**A n c h e A P P L E h a s c e l t o  
N E W E L ?**



**NOVITÀ !  
DA OGGI ALLA  
NEWEL  
TROVI TUTTO  
IL MONDO  
"MACINTOSH"**

**Ci sarà un perché...  
tutte le più prestigiose case come:  
APPLE COMPUTER, COMMODORE,  
IBM, NEC, PIONEER...  
e molte altre hanno scelto  
N E W E L**



**NEWEL®** Computers  
ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75  
Telefono Negozio (02) 39260744 s.a.  
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035



**Vendita per  
corrispondenza  
in tutta l'Italia.  
Ai prezzi più  
bassi**

**Aperto anche  
il Sabato  
Orari:  
9.00 - 12.30  
15.00 - 19.00**



# GATEWAY



In un momento in cui l'attenzione delle case di software sembra rivolgersi sempre più verso il sistema di avventura dinamica Sierra/Lucasfilm e le avventure/GdR della Origin, la Legend ripropone la gloriosa tradizione delle avventure grafico/testuali in questo gioco ispirato alla celebre serie di romanzi di Frederik Pohl.

Ci fu un tempo in cui gli avventurieri migliori erano i diplomati in dattilografia. Il sole della Infocom illuminava il mondo dell'avventura e la serie *Ultima* muoveva appena i primi timidi passi.

Le magre schiere degli eroi da tastiera attendevano impazienti la nuova sfida da raccogliere: ore e ore trascorse davanti allo schermo a digitare comandi e a leggere paginoni elettronici pieni di enigmi e affascinanti descrizioni di mondi alieni. Che il successo della (ahimè!) defunta Infocom non fosse effimero lo dimostrò verso il finire degli anni Ottanta la Magnetic Scrolls, con il boom delle proprie avventure grafico/testuali. Titoli come *Guild of Thieves*, *Fish* e *Wonderland* dissiparono dal petto degli avventurieri hard le tenebre in cui la scomparsa della Infocom li aveva gettati.

**La colonna sonora è stata composta da autori professionisti e si sente: la musica è uno dei componenti principali del gioco**

I giochi della Magnetic Scrolls erano caratterizzati da schermate grafiche all'altezza delle moderne macchine su cui giravano, interfacce utente completamente rinnovate che riducevano al minimo la necessità di digitare manualmente i comandi e abbastanza testo da riempire un vocabolario. Lentamente anche questa seconda generazione di giochi scomparve, soprattutto a causa del declino della Magnetic (grazie ancora una volta, Mirrorsoft...) e dell'avanzare dei nuovi sistemi d'avventura grafico/anima-  
ta che mostravano al giocatore in ogni momento la situazione del proprio personaggio sullo schermo, senza bisogno di sforzi di immaginazione.

Oggi la Legend cerca ancora una volta di rinverdire questo classico stile di gioco con il suo *Gateway*, e lo fa nel modo migliore: ade-

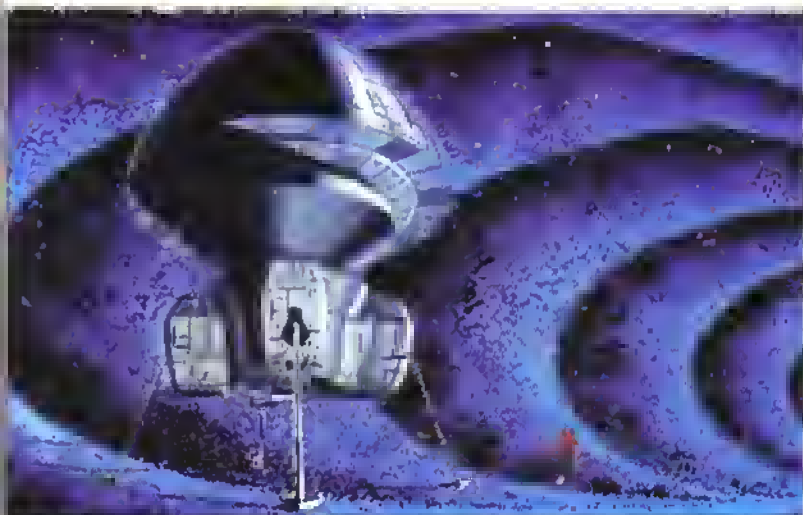


La colonna sonora che scopri a Gate è firmata da Legend, e prova della vita.

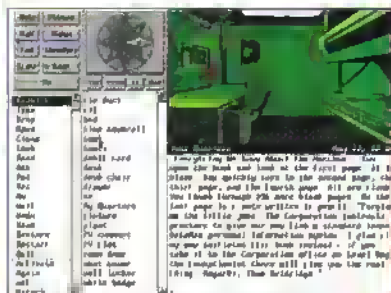
guando il proprio software alle potenzialità della nuova generazione di computer.

*Gateway* si rifà direttamente all'omonima saga spaziale dello scrittore statunitense F. Pohl. Siamo nell'anno 2102: la razza umana sta muovendo i primi passi all'interno del sistema solare. La scoperta accidentale di un piccolo vascello alieno sepolto sotto alla superficie di Venere conduce a un'immensa stazione spaziale abbandonata orbitante intorno al sole da tempo immemorabile. Nella stazione spaziale sono custodite oltre 1000 astronavi di origine extraterrestre, ognuna capace di viaggiare più veloce della luce.

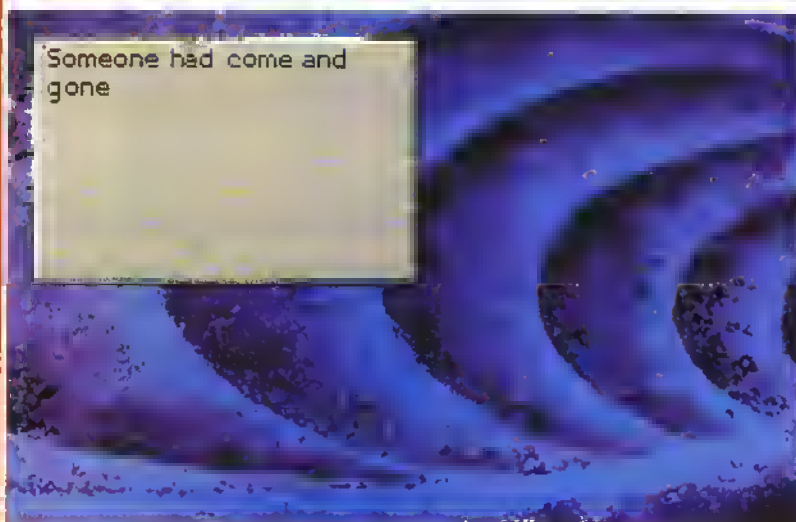
Gli scienziati umani determinano che queste astronavi sono perfettamente in grado di riprendere a volare nel cosmo. I computer di bordo conservano ancora i programmi originali: ogni computer è in grado di condurre l'astronave a una destinazione sconosciuta (perché troppo lontana dal sole per essere studiata con i sistemi di rilevamento terrestri) e di riportarla alla base spaziale. La stazione viene ribattezzata "Gateway", "Cancello", perché rappresenta per la razza umana la prima porta verso l'esplorazione della galassia. Le astronavi vengono affidate a piloti/mercanti/ricercatori chiamati "Prospector".



L'astronave aliena da cui tutto è cominciato. La presentazione del gioco introduce il giocatore alle meraviglie grafiche che lo attendono.



L'inizio del gioco. Siamo nel nostro alloggio e lo spia del messaggio sul computer lampeggia minacciosamente...



Ancora l'introduzione.

Un prospettore è un coraggioso individuo disposto a mettersi ai comandi del vascello e farsi catapultare in una regione della galassia totalmente sconosciuta con l'obiettivo di tornare ricco e famoso. A questa meta giungono in media il 5% di coloro che lasciano Gateway. La maggioranza di questi pionieri del cosmo torna in miseria o non torna affatto.

Naturalmente il giocatore indossa i panni di uno di questi prospettori, e l'avventura ha inizio non appena egli mette piede su Gateway. La stazione spaziale è controllata dalla più potente megacorporazione del sistema solare e a bordo sono stati installati alloggi, bar, casino, sale per le conferenze, hangar, macchine di realtà virtuale e tutto quanto è necessario per trasformarla nel primo vero astropuerto della razza umana. Un sintetico e non tranquillizzante corso di pilotaggio è quanto ci separa dalla più grande avventura della nostra vita... e della razza

umana.

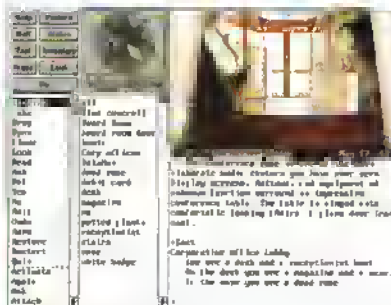
Occorre subito dire che alla Legend hanno svolto il loro lavoro nel modo migliore. Le schermate grafiche che accompagnano ogni locazione sono spettacolari ed il programma supporta tutti i modi grafici fino alla SuperVGA. La colonna sonora è stata composta da autori professionisti e si sente; la musica è uno dei componenti principali del gioco e i numerosi pezzi proposti dal programma contribuiscono perfettamente alla creazione dell'atmosfera. Un

tempo le avventure grafico/testuali erano spaventosamente silenziose e molti giocavano accompagnandosi con il walkman acceso o lo stereo a basso volume - ma oggi con Gateway non è più necessario: la musica è molto piacevole e mai fastidiosa (particolare fondamentale in un gioco che richiede molta concentrazione), e se una Soundblaster è necessaria per godersi fino in fondo anche con una scheda

**L'interfaccia utente è ancora più funzionale del sistema di Wonderland, che pure all'epoca aveva raccolto la sua parte di critiche entusiaste.**



La rete informatica di Gateway contiene SMS, notizie, mail, messaggi on-line e informazioni di interesse generale.



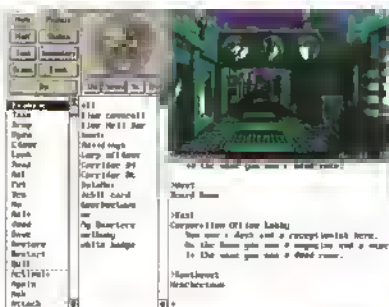
L'ufficio di uno dei boss. Potete perfino esaminare la rivista che vi leggevo la settimana.

Ad Lib non rimarrete delusi.

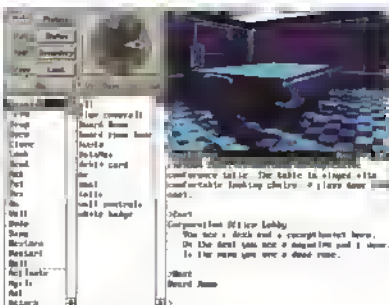
L'interfaccia utente è ancora più funzionale del sistema di Wonderland, che pure all'epoca aveva raccolto la sua parte di critiche entusiaste. Due colonne a fianco della finestra principale riportano rispettivamente tutti i verbi accettati dal gioco e tutti gli oggetti su cui è possibile operare in una certa locazione. Basta cliccare sulla combinazione desiderata verbo/oggetto per inviare il comando desiderato. Un'innovazione gradita è la possibilità di cliccare direttamente sulla schermata grafica per interagire sull'ambiente: il programma interpreta la nostra azione con il desiderio di utilizzare l'oggetto nel modo più ovvio - per esempio un monitor verrà acceso mentre una rosa verrà colta, e così via.

Naturalmente è sempre possibile entrare i comandi manualmente nella finestra di testo. Una rosa dei venti in alto sullo schermo mostra le direzioni nelle quali ci si può spostare dalla locazione in cui ci troviamo. L'elemento più eccezionale del programma è la grande cura per i particolari. I sette e passa mega di dati contengono la descrizione di praticamente tutto ciò che si incontra durante la nostra avventura, soffitti e pavimenti compresi. L'attenzione per i particolari secondari è spasmodica: nel bar della stazione spaziale, per fare un esempio, c'è un videogioco sullo stile di Trivial Pursuit sulla storia della Terra dal 1990 al 2100 - un ottimo modo di calare il giocatore nell'atmosfera del periodo!

Gli enigmi proposti dal programma sono lo-



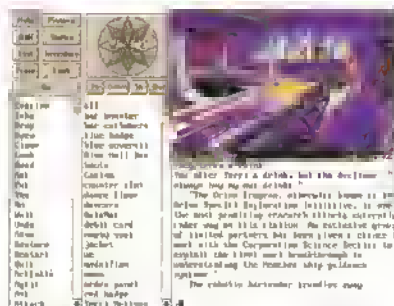
Il corridoio appena fuori dal nostro alloggio.



Una delle sale-ristorino di Gateway.



Il futuro prossimo venturo... secondo Frederick Pohl.



Seduti ad un bar che ricorda quello di Blade Runner apprendiamo la prima informazione sul programma Orion.



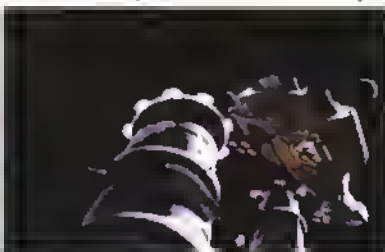
**Wonderland della Magnetic Scrolls** è il concorrente più diretto. Questo gioco rappresentò al suoi

tempi un autentico passo da gigante nel campo delle avventure grafico/testuali. Gateway riprende in parte la stessa struttura e la migliora ulteriormente. Wonderland era un po' più difficile. Gateway più coinvolgente e "user friendly". Un confronto è difficile, ma probabilmente il gioco della Legend lo vince di stretta misura. Se considerassimo questo sottogenere un genere a sé stante, Gateway sarebbe il nuovo K-Parmetro delle avventure grafico/testuali.



gioco e non molto difficili, anche se in alcuni momenti gli elementi fondamentali della trama sembrano annegare nell'enorme quantità di dati messi a disposizione: chi potrebbe pensare, di primo acchito, che la rivista che si trova nella sala d'aspetto di un ufficio ha una certa importanza in un programma che descrive praticamente tutto: dall'abbigliamento che indossiamo, al materiale con cui sono composte le piastrelle che tappezzano il nostro alloggio.

La Legend ha comunque allegato alla confezione un hint book contenente la soluzione completa dell'avventura - una scelta intelligente che si accompagna a quella analoga dell'Electronic Arts per il suo Black Crypt. La sceneggiatura del gioco è un ulciore pulito di forza. La trama è molto coinvolgente, ricca di misteri e di colpi di scena - non bisogna dimenticarsi che c'è un intero universo inesplorato là fuori - e il desiderio di scoprire come va a finire è uno dei principali motori dell'interesse del giocatore. Spesso le avventure di questo tipo proponevano una sfida un po' fine a sé stessa, l'intelligenza del giocatore contro gli enigmi del gioco, ma in Gateway la sensazione di vivere una grande avventura è molto forte e il piacere che se ne ricava è qua-



Gateway in tutto il suo splendore.

Genere: Avventura Testuale  
Casa: Legend  
Sviluppatore: In Casa



• Tema coinvolgente  
• Interfaccia utente molto funzionale  
• Grafica e suono di prim'ordine qualità



• Adatto soprattutto al fan della avventure grafico/testuali

#### Versione PC



Il programma occupa 7Mb e viene fornito su 8 dischi a bassa densità. Supporta tutti i modi grafici dalla scheda CGA alla SuperVGA, e la scheda sonora Ad Lib, Roland a Soundblaster. La struttura di gioco non richiede un 286 a 8MHz, va bene quanto un 486 a 50MHz.

#### Versione Amiga



Per il momento non se ne hanno notizie. Una conversione non dovrebbe presentare però molti problemi.

## K VOTO

926

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Gateway è un gioco basato su un sistema vecchio come il mondo, e nessuno avrà problemi a imparare a giocare. L'interfaccia utente è estremamente funzionale e il giocatore può concentrarsi sul gioco senza distrazioni. La trama coinvolgente e la non eccessiva difficoltà degli enigmi (accompagnata dalla presenza dell'Hint book) contribuiscono a tenere alta l'attenzione fino alla fine, ma solo se siete attratti da questo genere di avventure.

È bello vedere un'avventura che può essere risolta senza troppi problemi, per una buona parte dei giochi del frutto dei nostri nostri risparmi. Fine in fondo. I fan di Gateway e Indy, abituati all'umorismo demenziale delle avventure Lucas Arts, potrebbero trovare questa classica struttura di gioco un po' troppo "accademica".

#### CURVA INTERESSE PREVISTO



si superiore a quello della risoluzione dei singoli enigmi.

Gateway non ha molti difetti. In alcuni punti però il programma sembra non funzionare come dovrebbe. A un certo punto, per esempio, dovevo partecipare a una riunione che si teneva in un certo posto a una certa ora ma, nonostante fossi giunto puntuale, della riunione nessuna traccia. Rieccato il gioco il problema è scomparso. In un'altra occasione non sono riuscito a prendere un oggetto che era lì in bella mostra, e sono dovuto uscire dalla stanza e rientrare. Si tratta comunque di casi isolati che non fuicidano assolutamente sul valore generale del gioco.

Vincenzo Beretta



# WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS

**A**nche quest'anno nessuno riuscirà ad aggiudicarsi il Grande Slam; l'impresa, infatti, è fallita anche a Jim Courier, il nuovo dominatore delle classifiche mondiali, sconfitto a Wimbledon, dove, inaspettato, è giunto il trionfo di André Agassi. Alla Mindscape, comunque, hanno pensato bene di sfruttare il momento di popolarità del tennis per proporre questa nuova incarnazione del sistema *4D Sports*.

L'idea che sta dietro alla realizzazione della serie *4D Sports* è quella di consentire al giocatore di muoversi all'interno di un ambiente in 3D, in cui la quarta dimensione sia rappresentata dal realismo esasperato della simulazione.

I prodotti che si sono visti fino ad ora hanno sempre rispettato questo proponimento iniziale, anche se *4D Sports Boxing* si è dimostrato chiaramente superiore al suo collega su pista, *4D Sports Driving*. Questo *World Tennis Cham-*

pionships, nonostante il titolo, si avvale delle stesse routine vettoriali che hanno decretato il successo del suo predecessore ispirato alla boxe e riesce a conservarne la stessa giocabilità.

Ci troviamo, senza dubbio, di fronte al programma di simulazione tennistica più accurato e completo che sia apparso sul mercato. Le opzioni a nostra disposizione sono decine e cercherò di elencare solo le più importanti. Si comincia dalla creazione del proprio giocatore che possiamo caratterizzare a nostro piacimento, modificandone il colore della pelle, della maglietta, dei pantaloncini, dei calzini, dei polsini e perfino della racchetta: ovviamente dovremo distribuire un certo numero di punti fra le tre abilità principali di ogni tennista: velocità, accelerazione e resistenza, sperando di migliorare l'abilità nei singoli colpi (diritto, rovescio, schiacciata, volée, ecc.) nelle sessioni di allenamento che si terranno successivamente.

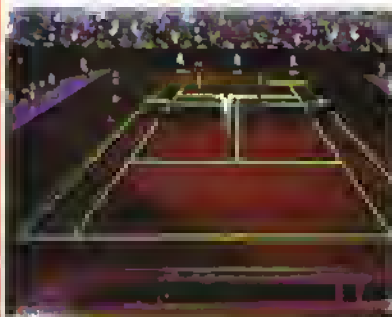
*È il programma di simulazione tennistica più accurato e completo che sia apparso sul mercato.*



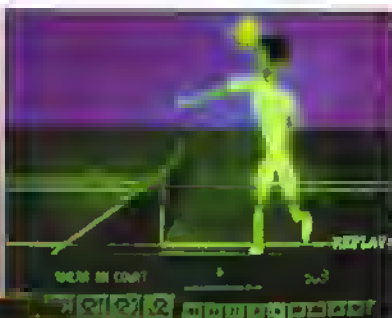
In questa schermata sarà possibile pianificare la nostra stagione, scegliendo i tornei a cui partecipare.

Dopo aver creato il nostro tennista potremo cominciare a farlo partecipare a qualche torneo importante: il programma include i 12 principali tornei del circuito professionistico: Wimbledon, Roland Garros, gli US Open, gli Australian Open, Key Biscayne, Roma e molti altri. A questo punto la nostra scalata verso la prima posizione della classifica ATP sarà solo cominciata e dovremo passare ore e ore davanti al monitor prima di poter entrare a far parte dei primi dieci tennisti al mondo.

Per quanto riguarda le fasi di gioco vero e proprio, non possiamo che fare i complimenti alla DS1 che, per la prima volta nel campo delle simulazioni sportive (almeno a nostro giudizio), è riuscita a rendere



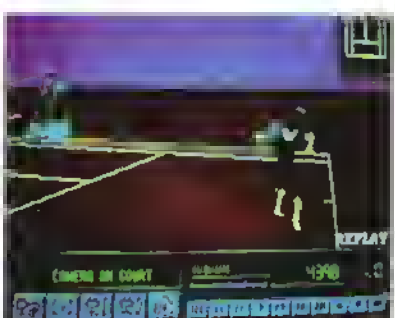
Giocare a rete può essere difficile ma dopo un paio di «morzate» ben riuscirà di prenderle gusto.



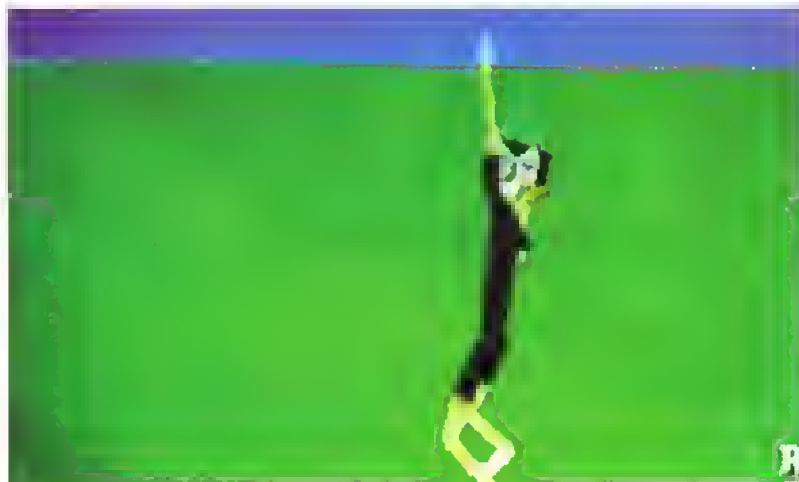
Ecco una dimostrazione di quello che si può ottenere con il sistema di replay di WTC.



Quando giocherete in prima persona valrete il campo in queste mode.



Il nostro avversario sembra essere un po' addeve, meglio lasciarlo vincere forse...



Ecco in dettaglio il movimento del servizio, un'altra immagine ottenuta con il fantastico replay della serie 4D Sports

perfettamente giocabile nn'opzione di visione in soggettiva. Le partite, infatti, possono essere giocate in due modi differenti: il primo, a cui ci hanno già abituato le altre simulazioni tennistiche, è quello che ci consente di vedere la partita da un'inquadratura molto simile a quella utilizzata nelle riprese televisive, il secondo, invece, trasforma il monitor nel campo visivo del tennista che controlliamo, consentendoci di vivere la partita in prima persona.

Solitamente questo tipo di esperimenti si rivela infruttuoso dal punto di vista della giocabilità, riuscendo comunque ad impressionare per la spettacolarità delle inquadrature che si riescono ad ottenere. In questo caso, invece, la spettacolarità riesce a creare un perfetto connubio con la giocabilità, dando al giocatore l'impressione di essere veramente sul campo a sfidare i migliori maestri della racchetta.

Il sistema di controllo è decisamente intuitivo e immediato, sempre che disponiate di un buon joystick, l'opzione tastiera è un po' frustrante, soprattutto per quanto riguarda i movimenti in diagonale, e l'opzione per il mouse è decisamente sconsigliata, a meno che non disponiate di un'intera scrivania per potervi muovere liberamente. I due pulsanti vi consentono di effettuare colpi normali, slice, top spin e palloncini, il tutto grazie alla combinazione con il movimento del joystick.

Il vostro giocatore tenderà a divagare nella direzione della pallina, evitandovi così inutili rincorse; questa caratteristica, incontrata già in *Advantage Tennis* della Infogrames, è stata qui ulteriormente migliorata, grazie alla possibilità di scegliere fra Semi-Auto Pilot e Auto Pilot, due opzioni che regolano gli aiuti che il computer ci darà nei nostri spostamenti.

Uno dei punti di forza della serie 4D Sports è sempre stata l'opportunità di vedere i replay delle azioni appena terminate da qualsiasi an-

golazione e a qualsiasi velocità. Anche in WTC è presente questa possibilità e vi assicuro che con la qualità di gioco che si riesce ad esprimere sul campo, vi ritroverete spesso a farne uso.

Il livello di dettaglio grafico è regolabile facilmente tramite alcune icone e permette di passare da dei giocatori filiformi a delle vere e proprie persone poligonali con tanto di palpebre che, di tanto in tanto, si abbassano.

È inoltre possibile scegliere se le condizioni atmosferiche siano rappresentate graficamente, se il giudice di sedia debba essere presente e se il pubblico debba essere in grafica poligonale o bitmap.

A completare un panorama di opzioni già invidiabile, si aggiunge una sezione di allenamento estremamente completa, che ci permette di migliorare la nostra abilità nei vari colpi fondamentali del tennis. Per una volta tanto non ci troviamo di fronte ad un'opportunità sterile, in quanto i nostri progressi si tradurranno in un miglioramento effettivo del nostro giocatore e ci consentiranno di affrontare con più tranquillità anche gli avversari più ostici.

In conclusione non ci resta che congratularci con la Mindscape e, soprattutto, con la DSI per averci regalato questo piccolo capolavoro nel-

Il gioco con cui è più facile paragonare *World Tennis*

*Championships* è sicuramente *Advantage Tennis*

della Infogrames. Effettivamente i due titoli si somigliano parecchio, soprattutto per la grafica vettoriale e per il sistema di controllo autoguidato del giocatore. In ogni caso, la possibilità di giocare in soggettiva e

il numero spropositato di opzioni, contribuiscono a far emergere da questo confronto *World Tennis Championships* a cui manca soltanto l'opzione per due giocatori e l'opportunità di colpire la palla in mezzo alle gambe, peraltro sostituita efficacemente da tutta una serie di piccoli tocchi grafici come il tennista che si asciuga il sudore, che esulta, che fa girare la racchetta fra le mani e così via.



Genere Sportivo  
Casa Mindscape  
Sviluppatore DSI



• Fantastica visione in soggettiva



• Mancanza dell'opzione per due giocatori

#### Versione PC

Il gioco viene fornito su due dischetti ad alta densità e richiede, per l'installazione, un minimo di 1,65 Mb. Le schede grafiche supportate sono le VGA e la EGA, in entrambi i casi, la grafica è abbastanza convincente. Per quanto riguarda le schede sonore, troviamo AdLib, Soundblaster, Roland e MT-32 e, per gli fortunati senza alcun supporto sonoro, è previsto anche lo speaker interno. La velocità minima consigliata è quella di un 286 e 12 MHz, nel caso abbiamo prevalso su un 16 MHz e, anche al livello di dettaglio massimo, lo abbiamo trovato perfetto.

K VOTO

915

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Non c'è dubbio che su qualche altra casa di software verrà presente un programma di simulazione tennistica, dovrà, per forza di cose, fare i conti con *MT Championships*. Il programma, infatti, è un piccolo capolavoro di programmazione che è riuscito finalmente a metter in scena, senza di realizzare i colpi che negli altri giochi di questo tipo avevano solo sperato di vedere a segno.

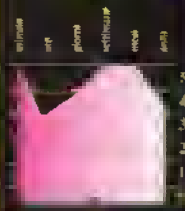
L'opzione di gioco in soggettiva è stupenda e ricca di particolari nel suo scopo: rendere davvero partecipi del tennista. Sembra quasi incredibile a dirsi, ma pensate soltanto che è di gran lunga più facile ed intuitivo giocare con questa prospettiva, piuttosto che con quella a cui si è abituati di solito.

Sfortunatamente è non avendo un po' di pratica per l'andamento del sistema di controllo, non è una fatica che viene poi completamente ricompensata dai risultati che si possono ottenere con un minimo di allenamento.

L'unico peccato è rappresentata dalla impossibilità di giocare in due, ma dal resto avrebbe stato sicuramente impossibile realizzare la visione in soggettiva per due giocatori (non con un 486).

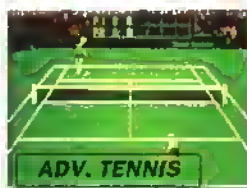
Infine alla possibilità di giocare l'intera carriera di un giocatore, la funzione di caricare, di salvaguardare, di usare il tennista, non riusciamo a trovare un motivo per il quale non dovrebbe acquistare *World Tennis Championships* Tennis, siamo divertitissimi!

#### CURVA INTERESSE PREVISTO



L'ambito delle simulazioni sportive.

Andrea Minini



ADV. TENNIS

WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS

53 SETTEMBRE 1994

# EXTASY

**S**e vi capitasse di prendere un oggetto prezioso ad uno stregone e poi quest'ultimo vi dicesse "attento a te ladro, senza quell'amuleto sarai perduto", voi che fareste? Se non foste superstiziosi penso che non ve ne importerebbe nulla, ma in caso contrario?

In caso contrario, io cercherei di trovare una soluzione, restituendo il prezioso oggetto allo stregone, che magari mi levarebbe la maledizione dalle spalle. Questo è quello che stava per fare Lucky Ball, un avventuriero che anni prima aveva rubato un prezioso amuleto a un potente mago, che gli fece una maledizione simile a quella sopra citata.

A questo punto sembrerebbe tutto molto semplice. Restituire l'amuleto al mago e farla finita, ma purtroppo codesto amuleto è stato rubato. Sarà quindi compito di Lucky Ball recarsi dal mago e sperare che quest'ultimo abbia una copia dell'amuleto in questione (per farcene cosa poi non lo so...).

La trama di Extasy, il nuovo gioco della Simulmondo, è tutta qui: un rompicapo dove il giocatore deve condurre Lucky Ball attraverso sette livelli che rappresentano i continenti del suo mondo.

Appena caricato, il programma comincia con una sequenza animata dove Lucky Ball si accorge del furto, quindi appare il menù di selezione. L'obiettivo del giocatore è di condurre una pallina colorata (che rappresenta Lucky Ball) attraverso un complicato sistema di tubi colorati, cercando di farla cadere nel tubo del suo stesso colore. Per far ciò bisogna attraversare tre sezioni principali, ognuna composta da sei cilindri e tre canali.

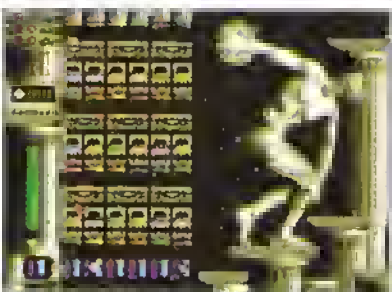
Ogni cilindro ha due colori diversi su ogni estremo, e quando la pallina cade su un cilindro che ha la parte colorata rossa uscirà dal cilindro che avrà la parte inferiore colorata dello stesso colore, in questo caso rosso. Occorre quindi condurre la pallina che cade dall'alto attraverso questa specie di labirinto fino al contenitore del suo stesso colore.

Per superare ogni livello si ha a disposizione un certo tempo, rappresentato da un liquido che evapora man mano fino a scomparire del tutto. Questo può essere però ripristinato fa-

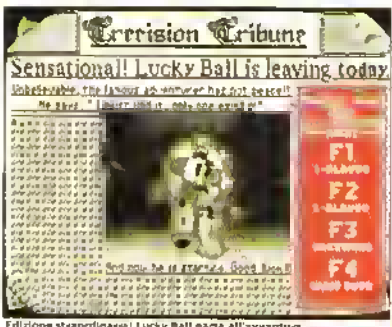
cendo passare la pallina per dei tubi posti in fondo, tra l'ultima sezione e i contenitori. Ogni tubo ha un simbolo diverso e a seconda di questo il tempo aumenta o diminuisce e se si esaurisce del tutto la partita finisce.

In definitiva Extasy è un bel giochino, anche se richiede un po' di tempo per conquistare l'entusiasmo del giocatore. Questo è dovuto ad un insolito sistema di gioco e ad un'eccessiva difficoltà iniziale. Purtroppo però è piuttosto monotono, fatto irrilevante per gli appassionati di questo genere di giochi, ma che lo penalizzerà molto nei confronti di tutti gli altri giocatori.

Fabio Massa



La grafica colorata regala una bella vista del labirinto.



Edizione straordinaria! Lucky Ball parte all'avventura.

## K VOTO

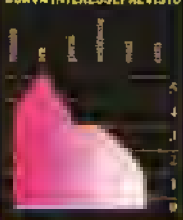
### 762

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Extasy è un rompicapo allegro e divertente. Gli unici veri difficoltà sono rappresentati dall'eccessiva difficoltà iniziale a dare accuratezza dei livelli. I contenuti di questo genere non avevano precedenti e l'impostazione dell'uscita di scena di gioco, ma tutti gli altri si accorgono a prima vista che la prima difficoltà, per fortuna, un sistema di gioco concepito di ricominciare dall'ultimo livello completato, ma purtroppo il ritmo è troppo frenetico perché il divertimento possa durare a lungo.

### CURVA INTERESSEPREVISTO



Genere Rompicapo  
Casa Simulmondo  
Sviluppatore  
Edoardo Gervino  
Pietro Montelatici



- Caricamenti molto veloci
- Grafica colorata
- Sistema di gioco particolarmente originale
- Colonna sonora mai realizzata
- Con l'assistenza del livello il gioco diventa piuttosto monotono

Versione Amiga

La grafica è poco varia, ma ben definita. Purtroppo lo stesso discorso non vale per il sonoro che, a parte qualche buon effetto d'urto e il gioco, presenta una colonna sonora decisamente al di sotto della media. Il manuale consiglia di installare il gioco su HD, operazione decisamente inutile considerando che il gioco risiede su un solo disco o che i caricamenti, oltre a essere molto veloci, sono ridotti al minimo. Un buon gioco, consigliato soprattutto a chi ha voglia di spremersi un po' le meningi con qualche cosa di diverso.

La grafica è poco varia, ma ben definita. Purtroppo lo stesso discorso non vale per il sonoro che, a parte qualche buon effetto d'urto e il gioco, presenta una colonna sonora decisamente al di sotto della media. Il manuale consiglia di installare il gioco su HD, operazione decisamente inutile considerando che il gioco risiede su un solo disco o che i caricamenti, oltre a essere molto veloci, sono ridotti al minimo. Un buon gioco, consigliato soprattutto a chi ha voglia di spremersi un po' le meningi con qualche cosa di diverso.



In questa mappa potrete avere un'idea delle avventure che attendono Lucky Ball.



# ESPAÑA

## THE GAMES '92

**1** 992, anno di Olimpiadi, in un clima sportivo come questo poteva la Ocean non tentare di vincere la medaglia d'oro per la migliore simulazione sportiva che ricordasse quest'evento?

Naturalmente no, e infatti eccola qui puntuale con *España - The Games '92* un gioco che presenta tutte (o quasi) le discipline sportive impegnate nelle olimpiadi, dai 100 metri al judo. La prima cosa che salta all'occhio è, quindi, l'impressionante numero di discipline in cui è possibile cimentarsi e, sinceramente, non credo esistano altre simulazioni di questo tipo che offrano una quantità di discipline così varia.

Molto completa è anche la sezione manageriale, dove è possibile ricreare le caratteristiche degli atleti seguendo un particolare allenamento dove il giocatore controlla proprio tutto. Infatti oltre alla classica parte "attiva" dove occorre allenare l'atleta cimentandosi in prove fisiche (corsa, sollevamento pesi...), occorre anche regolare l'alimentazione di quest'ultimo, curarne lo stato fisico, controllare e decidere le date delle gare, insomma c'è proprio tutto.

Dopo aver creato il proprio campione (o la propria squadra), è possibile cimentarsi in una delle discipline, scegliendo tra pratica e competizione, sezione maschile e sezione femminile. Da notare che, come nelle vere olimpiadi, le gare non sono tutte universali, bensì variano a seconda del sesso dell'atleta.

A dire il vero i programmatori sono stati un po' maschilisti: infatti, mentre sono molte le discipline tipicamente maschili (tipo boxe o lancio del peso) inserite nel gioco, quelle femminili (ginnastica artistica o altro) sono praticamente inesistenti. Tot-

nando sul tema opzioni: il modo allenamento consente di fare pratica nelle varie discipline, mentre il modo competizione consente di disputare una gara ufficiale senza però influire sulla classifica finale. Infine c'è l'opzione azione, un misto tra la parte manageriale e quella competizione, che però segna l'inizio vero e proprio delle Olimpiadi (sempre nell'ambito del gioco, naturalmente), dove tutte le scelte operate e le gare disputate dal giocatore influiranno sull'esito finale dei giochi.

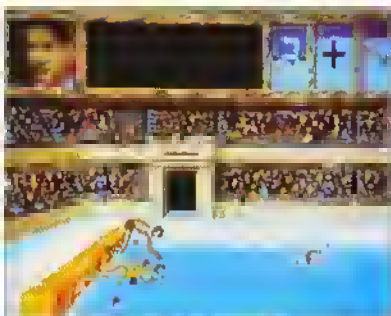
È possibile usare sia la tastiera che il joystick, anche se sicuramente si rivela più adatta la seconda scelta, principalmente per due ragioni. La prima è che in alcune gare bisogna seguire un ritmo di gioco, ad esempio nelle gare di nuoto dove occorre andare a destra e a sinistra seguendo il ritmo delle braccia del nuotatore. La seconda ragione è che in altre gare bisogna letteralmente "smanettare" come dei forsennati, quasi come nel mitico *Hyper Olympic* della Konami, e credo che a nessuno interessi avere una tastiera distrutta.

*España - The Games '92* è qualcosa di raro. Difficilmente si vedranno ancora delle simulazioni così varie, di elevata qualità grafica e sonora e molto divertenti. Senza dubbio ci troviamo davanti alla migliore raccolta di giochi olimpici uscita quest'anno, e gli appassionati avranno finalmente qualcosa con cui trasiullarsi per settimane, almeno fino a quando non uscirà qualcosa di meglio...


Fabio Massa



Calcoliamo di fronte alla prima simulazione olimpica in cui è inclusa anche il Judo.



Le gare di nuoto sono troppo esigenti per quanto riguarda le regole da mantenere.




Genere Sportivo  
Casa Ocean  
Sviluppatore in casa

- Un sacco di eventi per tutti i gusti.
- Grafica colorata.
- Parte manageriale completa sotto ogni punto di vista.
- Caricamenti troppo frequenti.
- Sistema di controllo poco pratico a schermo.

### K VOTO

**878** PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



#### Versione PC

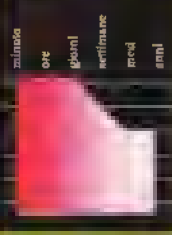
Considerati i frequenti caricamenti è obbligatorio l'ausilio dell'Hard Disk. La grafica è ben definita e colorata, anche se non sfrutta a pieno le potenzialità di una scheda VGA. Il sonoro è adeguato con una buona colonna sonora a dagli effetti decanti, solo per i fortunati possessori di una scheda sonora tipo AdLib, SoundBlaster o Roland. Un'ultima nota riguarda il sistema di controllo che qualche volta risulta frustrante, soprattutto in quelle gare dove bisogna seguire un ritmo preciso.

#### Versione Amiga

Quando leggerete queste righe il gioco si troverà al negozio. Sei su due dischi o, considerando i frequenti caricamenti, di sporte di un secondo drive sarà quasi abbagliante.

*España - The Games '92* è sicuramente un ottimo prodotto. Risale a rimanere l'atmosfera di molte discipline appartenenti al mondo olimpico, riguarda che, nonostante siano molte le simulazioni di questo tipo, non c'è ancora stata raggiunta. Ci sono un numero impressionante di discipline diverse, tutte molto divertenti, e ci vorranno dei giorni per visionarle tutte. Inoltre l'allenamento di un atleta, 5 volte divertente. La Ocean ha sicuramente centrato il bersaglio pubblicando un gioco che è sicuramente uno delle simulazioni più complete mai realizzate, a meno dubbio, la più varia.

#### CURVA INTERESSE PREVISTO





Non saremo come Carl Lewis ma comunque ce la cercheremo bene.



# GRAND PRIX UNLIMITED

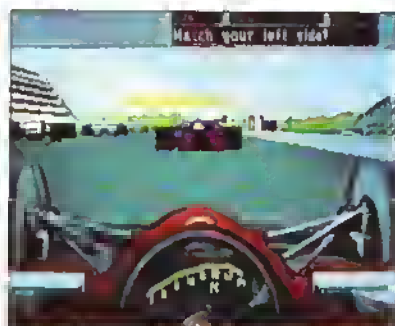
a Formula 1: lo sport più eccitante del mondo, la disciplina più avvincente e incerta del pianeta... Ma dove? Che divertimento ci può essere a vedere un pilota coi baffi che, al volante della Williams numero 5, parte in pole position e vince senz'alcuna fatica? Meno male che ci sono le simulazioni automobilistiche...

Le case statunitensi, è risaputo, sono maestre nel campo delle simulazioni, tanto è vero che, parlando di giochi di guida, i primi nomi che vengono in mente sono quelli di Microprose (Formula 1 Grand Prix su tutti), Electronic Arts (Indy 500 e Mario Andretti Racing Challenge tanto per citarne un paio) e Accolade (i tre Test Drive e Grand Prix). Quest'ultima, evidentemente non contenta dei titoli finora lanciati, ha ora deciso di diventare la software house numero uno e, in collaborazione con la prestigiosa rivista statunitense Road & Track, ha partorito l'ennesimo gioco di Formula 1. A prima vista Grand Prix Unlimited sembrerebbe la solita simulazione vettoriale made in USA ma, in realtà, le opzioni sono tali e tante numerose da renderlo, per così dire, originale.

Appena iniziata una partita è possibile scegliere se disputare una gara singola, un campionato del mondo o, prima novità, utilizzare l'editor di tracciati per disegnare il

proprio percorso. Questo editor è probabilmente la punta di diamante della simulazione: alla Accolade lo hanno realizzato con una tale cura da renderlo semplice da usare, versatile e completo.

Il sistema di inserimento pezzi è banale, ma efficace. Si ha un'inquadratura dall'alto del percorso (che può essere creato da zero o, più semplicemente, modificandone uno già esistente), in cui è possibile vedere a grandi linee la sagoma del tracciato e il rilievo topografico del terreno su cui sorge; eseguendo una "zoomata" su una parte del circuito si avrà un resoconto della situazione più nel dettaglio e sarà possibile inserire una curva, un rettilineo o un altro pezzo di tracciato oppure modificare il terreno e creare un avvallamento o un lago. Eseguendo un ulteriore ingrandimento si ha una visuale quasi perfetta del circuito e si è in grado di piazzare tutti gli elementi di contorno come cartelli con indicazioni di curve e chicanes, box, spettatori, palazzi...



La partenza è un momento critico per il pilota che deve controllare centinaia di poligoni, quindi regolare i dettagli al minimo.

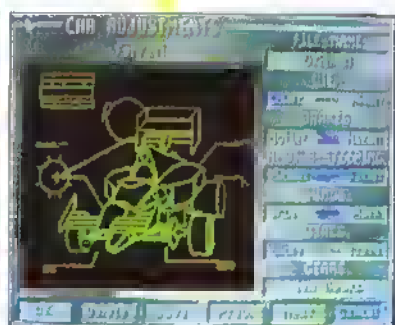
Altra opzione interessante disponibile in Grand Prix Unlimited è quella che permette di avere una preview del circuito appena creato: in questo modo si passa dalla mappa schematizzata a un'inquadratura in soggettiva da un'ipotetica telecamera volante. Con questa telecamera si può scorrazzare liberamente sul circuito e sul terreno circostante, studiando alcune situazioni e vagliandone altre, in modo da effettuare i dovuti cambiamenti prima di lanciarsi in un Gran Premio di 80 giri: quest'opzione è una piacevole aggiunta in un gioco di corse, considerando che finora era stata utilizzata solo in più complessi simulatori aeronautici (tanto per fare un esempio, verrà implementata in Tornado della Digital Integration).

Dato sfogo ai propri istinti creativi con l'editor, ci si può lanciare in un Campionato del Mondo o in una gara singola. La differenza? A parte, ovviamente, il fatto che il primo è costituito da 18 gare, correndo in un Gran Premio singolo è possibile scegliere le condizioni meteorologiche, il numero dei giri e dei concorrenti.

Quelle elencate qui sopra non sono le uniche opzioni di Grand Prix Unlimited: in qualsiasi momento, anche durante la gara, si possono selezionare il livello dei dettagli (consigliatissimo tenerli al minimo anche su un PC veloce), il tipo di cambio (automa-



Chi ben comincia è già a metà dell'opera perciò... occhio al semaforo a sinistra!



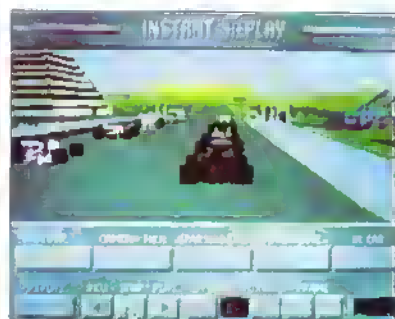
La schermata di settaggio della propria vettura: a destra sono gli allestimenti con le varie caratteristiche e a sinistra la rappresentazione grafica.

GRAND PRIX UNLIMITED

56 settembre 1992



L'editor di tracciati è incredibile a mettersi in mano e di essere usato in altre simulazioni dello stesso genere.



L'opzione videoregistratore è utilissima per capire i propri errori ed, allo stesso tempo, divertente e facile da usare.



Ecco una dimostrazione di come usarsi con successo i poligoni a spalla: le auto sono vettoriali mentre l'asfalto è puro bitmap.

tico o manuale), se avere o meno un supporto sonoro e lo specchietto retrovisore e, fra l'altro, il livello di difficoltà. Cambiandolo si alterano diversi parametri come il realismo della simulazione: al livello Easy si può "tirare" il motore a 17.000 giri per diversi secondi senza correre il rischio di fondere, non ci si deve preoccupare della pressione dell'olio e la vettura rimane in strada con maggior facilità.

Prima di iniziare un Gran Premio è anche possibile settare il proprio bolide, modificando l'angolazione degli allettoni e quindi il

carico aerodinamico, il raggio di sterzata e di frenata e il tipo di gomme. Questi fattori alterano non poco il rendimento in gara, quindi è bene tenerne presente prima di

***L'editor è probabilmente la punta di diamante della simulazione: alla Accolade lo hanno realizzato con una tale cura da renderlo semplice da usare, versatile e completo.***

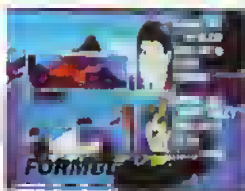
lanciarsi nella sessione di qualifica, sessione che le prime volte sarà dedicata quasi esclusivamente ad ammirare il paesaggio. I particolari infatti sono curatissimi (anche

con il dettaglio al minimo) e meritano senza dubbio una particolare nota di merito i box e gli addetti alla pista che camminano e si muovono a bordo del tracciato.

Il confronto più ovvio è quello con lo stupefacente *Formula 1 Grand Prix* della Microprose, uscito qualche mese or sono su Amiga e presto disponibile per PC: il titolo di Geoff Crammond esce vincitore su quasi tutti i fronti, surclassando addirittura *Grand Prix Unlimited*.



In quanto a realismo e livello di programmazione: l'unico fattore in cui *GPU* trionfa è la cura della grafica, evidente fin dalle prime partite nel design dei pneumatici. Nonostante non sia affatto un brutto gioco, il titolo della Accolade esce sconfitto anche dal confronto con il vecchio *Indy 500* della Electronic Arts che, ancora una volta, poteva contare su un realismo maggiore, su una giocabilità decisamente superiore e su alcune routine velocissime anche sui PC più lenti.



**GENRE** Simulazione  
**CASA** Accolade  
**Sviluppatore** In casa

**• Buona giocabilità** sin dalla prima partita.  
**• Cura dei minimi particolari.**  
**• Manuale chiaro e dettagliato.**

**• Lentezza apparente** della grafica sul PC più lenti.  
**• Realismo insistente** nei livelli più difficili.

**Versione PC**

Se volete giocare a **Grand Prix Unlimited** dovete necessariamente avere un PC veloce, quindi, cari possessori di 286, girate pure pagine e passate ad un'altra recensione: finché gioiellate da soli potete ancora divertirvi, ma quando si passa a un Gran Premio con una decina di auto le cose si fanno tristi. Lo stesso discorso vale per la grafica (VGA) e per il suono: il gioco infatti supporta tutte le schede disponibili sul mercato e l'altoparlante interno, ma vi converrà attrezzarvi con un AdLib o una Sound Blaster se non volete sentire il solito bzzzz...

**K VOTO**

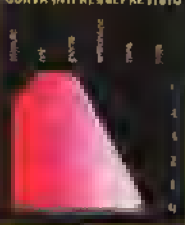
**891** PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Dopo aver giocato intensamente a gareggiare con *Formula 1 Grand Prix*, anche se non mi aspettavo grandi cose da questo titolo di *Grand Prix Unlimited* a dover proprio ammettere, dopo aver giocato per diverse ore, di averne rimesso piacevolmente sorpresa. Le opinioni sono varie e numerose e, giocando al livello Easy, è possibile divertirsi sin dalla prima partita. Merito una manovra l'aspettativa realistica grafica: la vista anteriore non davvero notevole e lo stesso vale per la vettura e le esplosioni. L'editor è realizzato in maniera perfetta e rappresenta da solo un valido motivo per acquistare *Grand Prix Unlimited*. E davvero un peccato che si tratti di un gioco di pochi mesi di vita. Il Gran Premio si trasforma in una sorta di gara di *Dirty Track*, tutta sbadata e controstrada, ma si sa, non si può avere tutto dalla vita...

**CURVA INTERRESSE PREVISTO**



Spese diverse ore fra opzioni, menu e sotto-menu, e ammirata tutta la grafica di *Grand Prix Unlimited* si può finalmente cominciare un Gran Premio, non prima di aver appreso che in qualsiasi istante si può avere un replay degli ultimi secondi di gioco da diverse inquadrature, accelerata o alla moviola. Anche con questo "videoregistratore digitale" ci si può sollazzare per diversi minuti, prima di cominciare la gara vera e propria: gara realizzata usando un sapiente mix fra poligoni e bitmap. La grafica vettoriale è infatti affiancata da alcuni sprite (le esplosioni in caso di incidente, ad esempio) che rendono il tutto migliore esteticamente. Il risultato? Ottimo. Provare per credere...

**Simone Crosignani**

**57**



# HOOK



**C**urial! Questo silenzio cos'è? Sveglia! Tutti a rapporto da me... Sono o non sono il capitano di questa lurida nave?...Ma guardate come si agita quel pidocchio di Capitan Uncino dopo la sua ultima bravata!

Quel miserabile individuo ha saputo che il suo acerrimo nemico Peter Pan si trova sulla terra sotto il nome di Peter Banner e che si è formato una graziosa fantigliola allietata da due bellissimi bambini.

Non sapendo e non potendo fare altro per soddisfare il suo desiderio di vendetta, Capitan Uncino si rifugia nella più deplorabile delle azioni che si possano mai commettere, ordinando ai suoi uomini di rapire i figli di Peter e di portarli sull'Isola Che Non C'è.

Nel nostro ambiente (quello dei videogames) circola da qualche giorno la voce che un gruppo di pirati "eccellenti", tra i quali ci sono anche Guybrush Threepwood, Sandokan e il Corsaro Nero, abbia addirittura chiesto che il nome di Capitan Uncino sia depennato definitivamente dall'albo della categoria, poiché la sua azione abbassa il livello dei pirati e lo rende paragonabile solo a quello dell'anonima sarda. Quindi lo scopo di Peter Banner, alias Peter Pan, è di riuscire a procurarsi gli abiti adatti per mascherarsi da pirata e trovare Ca-

pitano Uncino per lo scontro finale.

La prima delusione che si riceve dal gioco la si ha consultando il "manuale" delle istruzioni, dato che in realtà si tratta semplicemente di quattro fogli (letteralmente otto pagine) in formato mignon che introducono e spiegano poco più di niente.

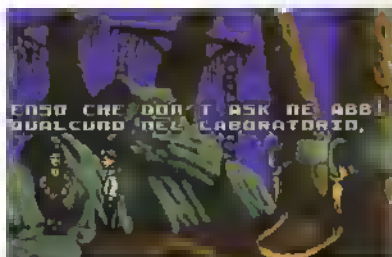
Dopo una buonissima introduzione animata, che può essere comunque evitata caricando direttamente il secondo dischetto, ci si trova nella Piazza dei Pirati sull'Isola Che Non C'è, accompagnati dalla nostra fedele Campanellino. Molto argutamente la "guida" al gioco ci suggerisce di parlare con chiunque ci capiti a tiro, ma già il primo tentativo di dialogo ci rivela quanto questo gioco sia lontano dagli eccellenti standard di programmazione visti ultimamente.

Ritengo infatti quasi offensivo nei confronti del giocatore medio il fatto che si possa ripetere all'infinito la stessa domanda alla medesima persona (non c'è interruzione della conversazione) senza che ad un certo punto l'interlocutore non ci ti-

**gli "enigmi" sono fin troppo facili per chiunque abbia portato a termine una qualsiasi altra avventura.**



Una veduta panoramica dell'Isola Che Non C'è.



Aggiustare la Florida non è così difficile. Basta girovagare per la foresta e trovare gli oggetti giusti.

ri un bel cazzotto sul grugno (soprattutto perché dovrebbe trattarsi quasi sempre di un "temibile" pirata).

Già solo questo fatto faceva presumere di trovarsi davanti ad enigmi risolvibili facendo semplicemente più volte lo stesso tentativo; ad esempio quando si tratta di agganciare l'ancora (preventivamente legata ad una corda) all'orologio della Piazza dei Pirati: al primo tentativo ci viene detto che non è possibile, al secondo che è troppo lontano e al terzo, chissà in base a quale miracolo, finalmente ci si riesce. Totalmente lasciata al caso o alla nostra intuizione è anche la scoperta di Campanellino come nostra possibile consigliera.

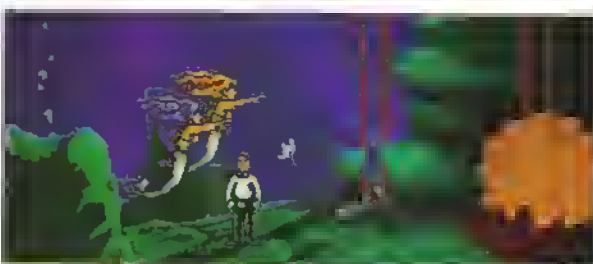
Per non parlare poi dell'ambientazione: più che un covo di pirati sembra un ospizio perché in giro si trovano soltanto pirati pigri o addormentati. L'unico aspetto del gioco veramente degno di nota sono gli effetti sonori. Quando si è all'aria aperta il rumore di sottofondo del vento è praticamente reale, mentre quando si entra nelle taverne ci accompa-



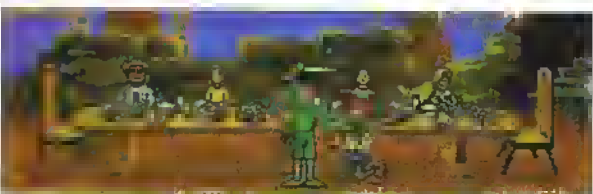
Peter e Campanellino in abiti civili a caccia di qualcuno che gli sbarra la strada.



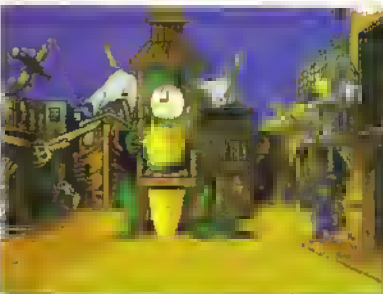
Trovati i vestiti, Peter è un pirata e può salire a bordo della nave.



Peter è appena raduto in acqua ma non ci mellerà molto a risalire la superficie.



Al banchetto Peter Banner ha ritrovato la sua infanzia ed è finalmente diventato Peter Pan.



La piazza dei pirati dove si svolge la prima parte dell'avventura.



Il dottor Chop è pronto a darvi delle monete d'oro in cambio di un galo di denti.

Vi ricordate lo storico 5 a D infilato dal Milan al Real Madrid qualche anno fa? La storia è praticamente uguale: la squadra favorita (Monkey Island II) riceve in casa il blasonato squadrone (HOOK). L'aspettativa era di uno sconto all'ultimo sangue. Ma già alla fine del primo tempo Monkey Island II (Milan) aveva già regolato il conto segnando ben tre reti e ridimensionando nettamente un avversario assolutamente privo di mordente. Chi sarà il prossimo sfidante?



gna il costante russare dei pirati che si sono sbronzati bevendo varie pinte di cacao bollente! E se avete paura del dentista mister Chop di certo non ve la farà passare.

Altra nota dolente è la traduzione. La versione Amiga è solo in italiano e non ho potuto vedere la versione in lingua originale, (la versione Pc appena giunta in redazione consente di scegliere quale versione giocare) ma non ci vuole molto a capire che certe frasi incoerenti non sono altro che una traduzione letterale di battute delle quali non possiamo godere. Man mano che si va avanti nel gioco ci si rende conto che gli "enigmi" sono fin troppo facili per chiunque abbia portato a termine una qualsiasi altra avventura.

Tutto ciò non può non portare a pensare che il gioco sia stato messo insieme in fretta e finta dalla Ocean per cercare di far fruttare la scia del successo (se così si può definire) del

# K VOTO

## 650 AMIGA

## 755 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Genere Avventura  
Casa Occati  
Sviluppatore In casa

• Effetti sonori.  
• Introduzione grafica.

• Enigmi troppo facili  
• Poca longevità

### Versione Amiga

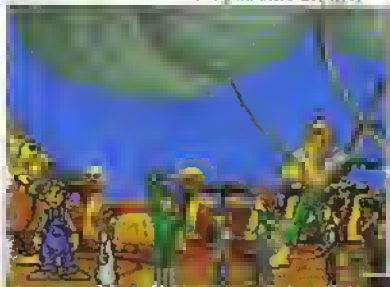
Le uniche cose veramente belle sono gli affetti sonori e la grafica di buona fattura. Purtroppo non è presente una routine di installazione su hard disk, particolare imperdonabile in un gioco su quattro dischetti. Questa versione ha un bug imperdonabile. Parlando per più volte con Campanellino il gioco si impenna. Questo non pregiudica la soluzione del gioco, poiché con Campanellino dovete parlare solo alla fine di ogni dialogo. Quando siete all'interno dell'elba, ma resta un dialogo imperdonabile.

### Versione Pc

Nattamanie superiore alla versione Amiga anche se è indispensabile avere un hd e la Vga. Non ci sono bug e gli effetti sonori e musica sono resa bene dalle varie schede audio.

### CURVA INTERESSEPREVISTO

film e una licenza certamente non ottenuta gratuitamente. In conclusione consiglio vivamente l'acquisto di questo gioco a chiunque abbia un fratellino o un figlioletto che fredda dalla voglia di provare qualcosa che sia un po' diverso dai soliti picchia-spara-ammazza-blasta con il dito a chiodo sul pulsante del fire.



Peter ha sconfitto Capitan Haddock e dopo questa avventura corroborea - non che il film forse più divertente - potrà godersi, si la per ora, i titoli di coda.

PROVE SU SCHERMO



# CRAZY CARS III

*Crazy Cars* era un gioco brutto ma giocabilissimo, almeno nell'87, *Crazy Cars II* segnò un significativo passo avanti per grafica e sonoro ma la giocabilità rimase invariata e l'incalzante concorrenza ne limitò il successo. Oggi *Crazy Cars III* combatte con *Lotus II* e *Jaguar*, ce la farà a spuntarla?

Il dubbio è legittimo, soprattutto dal momento che la Titus ha ricevuto la propria consacrazione nell'Olimpo delle software house di successo grazie ai platform game, ma viene prentoriamente fagato nel momento in cui si prende il joystick in mano.

In realtà la parentela con i primi titoli della serie si ferma al nome e al genere: il gioco presenta ben altra complessità, senza per questo perdere appeal, ed il livello tecnico si è prontamente adeguato agli standard attuali. La sfida ci viene proposta sotto forma di torneo fuorilegge, basato su gare automobilistiche in stile Cannonball Run, corse allo spasimo su tragitti frequentati da normali guidatori da "diporto" e da assarante pattuglie della polizia che cercheranno in tutti i modi di appiopparvi multe salatissime.

Il torneo è organizzato in una serie di divisioni a difficoltà crescente; per essere ammessi alla divisione successiva è necessario superare una prova speciale che consiste nel percorrere, in un tempo determinato, un tratto di strada a due corsie e doppio senso di circolazione, facendo spettacolari slalom tra i TIR.

Uno degli aspetti più interessanti è che le gare richiedono il versamento di una quota

di iscrizione, proporzionale alla difficoltà del tragitto e al premio in caso di vittoria. Il punto topico è che solo i primi tre classificati avranno diritto ad un premio in denaro, con il rischio di rimanere senza fondi in caso di sconfitta e di non poter proseguire il torneo.

I dollari vi serviranno anche per modificare il vostro bolide, acquistando "espansioni" di grande utilità, soprattutto col progredire del gioco, quali gomme ad alta tenuta, cambi manuali o automatici più efficienti, segnalatori di radar della polizia e altri gadget sempre più sofisticati e costosi. A completare il quadro dei nemici del vostro conto in

banca si aggiungono le multe, o addirittura gli arresti, i "pass" per disputare le prove speciali e le riparazioni del mezzo, facilmente danneggiabile nel corso di una normale sessione stradale; i danni al veicolo, infatti, riducono le prestazioni e rischiano di costringervi al ritiro.

Talvolta vi verrà offerta la possibilità di arrotondare le vostre entrate tramite le scom-



L'introduzione del gioco non è molto attinente all'argomento trattato ma è sicuramente ben realizzata.

messi: i vostri concorrenti vi proporranno di puntare sul vincitore e, se vi sentite sicuri di voi stessi, potrete incrementare consistentemente il vostro gruzzolo. L'aspetto economico assume quindi un ruolo primario, addirittura mutante l'azione, contribuendo notevolmente ad aumentare la longevità del gioco.

La parte di pilotaggio è molto ben realizzata, con spunti chiaramente riconoscibili a *Lotus* e *Jaguar* pur situandosi su un piano

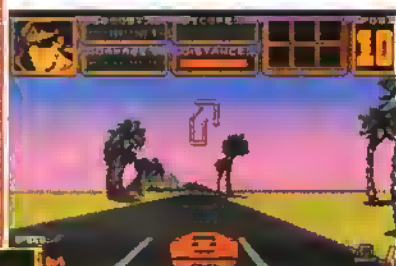
leggermente inferiore a questi per quanto riguarda la simulazione. Tutto è riportato su un livello più vicino all'arcade sia per espedienti tipo la "nitro" (acquistabile) che

aumenta temporaneamente le prestazioni, sia per le reazioni del mezzo sui vari fondi stradali.

L'avversario principale è il traffico che vi impedisce di scegliere le traiettorie migliori, causando spesso rallentamenti in punti nevralgici come le salite, dove il recupero è decisamente difficoltoso. Il rapporto con gli altri concorrenti è diretto, vedrete le auto dei campioncini locali segnalate da una didascalia, a tutto vantaggio della competizione: un conto è essere sorpassati da una macchina qualunque, un altro è vedere in faccia l'avversario che inagari è anche una donna (con tutto il rispetto per la categoria che, tra le tante cose che sa fare bene, non annovera il pilotaggio, vedi l'Amati in Formula 1).

L'aspetto grafico è molto curato, sia nei fondali, coloratissimi, sia nelle animazioni: il paesaggio scorre senza indecisioni ai lati della strada, le auto sono ben proporzionate, i frame che ne simulano l'avvicinamento so-

**La parentela con i primi titoli della serie si ferma al nome e al genere; il gioco presenta ben altra complessità.**

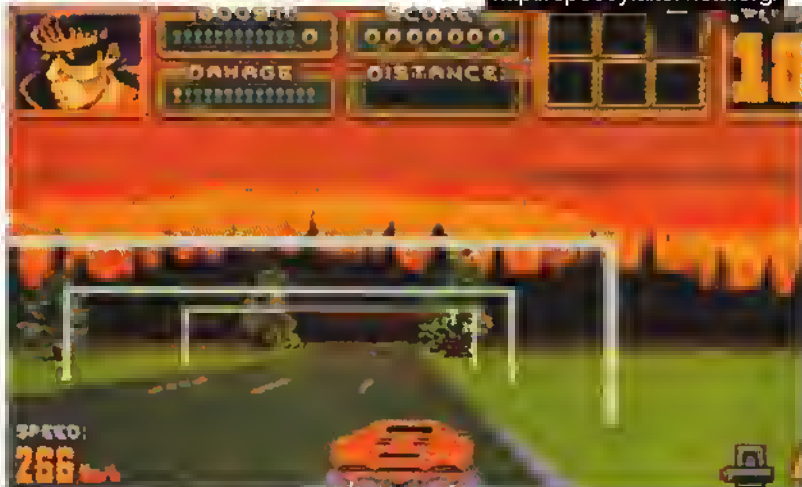


Una gara con ambientazione desertica, la freccia indica la direzione della prossima curva.



La nitro vi permetterà di raggiungere delle velocità eccezionali, più di 300 all'ora.





Su mo i rivisti alla linea, fra poco ci sarà comunicato il nostro più prezioso, la "linea", a i punti i classifica.



In questa schermata vengono gestite le scommesse fra i vari i vari: attenti a non perdersi la camicia!



Uscire di strada è abbastanza facile, ma la ripresa della macchina è sufficientemente buona.



La cartina degli stati uniti. Qui possi mo decidere in quale parte degli Stati Uniti c'è la prossima gara. Prima di scegliere il percorso mostrati i campioni locali e le loro quotazioni.

no numerosi e si succedono senza scatti e le schermate statiche sono abilmente definite. Non mancano i particolari coreografici come ad esempio la macchina che scoda in occasione di inchieste violente.

Migliorabili invece alcuni particolari, quali la simulazione della pioggia o dei fari nelle gare notturne. Per quanto riguarda il sonoro possiamo scordarci le autoradio che, peraltro, non ho mai usato; al massimo potremo collazionarci con il rombo del motore alle sca-

late selvagge o con il sibilo dell'overboost.

Complessivamente un buon lavoro, che non sfigura affatto di fronte ai concorrenti; probabilmente non sarà il gioco automobilistico definitivo, come viene pomposamente definito Lotus 3, di imminente uscita, ma la strada è sicuramente quella buona. Meglio di ieri, auspicabilmente peggio di domani.

Alessandro Cattelan



Genere Guida  
Casa Titus  
Sviluppatore In Casa



• Buona giocabilità  
• Grafica di buon livello  
• Gioco completo e longevità



• Partecipati migliori titoli  
• Sonoro di qualità  
• Prove spacciate il ripetuto

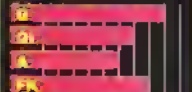
### Versione Amiga

Il vecchio Amiga non si tira indietro e i chipponi vengono violati nei loro angoli più reconditi per darvi colori e animazioni spettacolari. Sfidiamo il PC o forse oltretutto; è facile combattere sul vortice ma quando il fronte si sposta sul bit-mop, Amiga ha ancora molto da dire. Meno eclatante il sonoro che punta molto su effetti speciali o poco o nulla sulle sigle in background. La fluidità migliore su macchine veloci (con scheda acceleratrice).

## K VOTO

900 AMIGA

12345678910



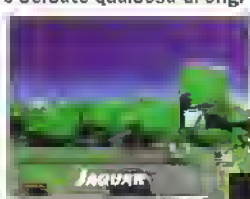
Penso che l'accoppiata ideale sia Lotus 2 e CC3. Il primo per il coinvolgimento nella guida, il secondo per tutto il contorno. Devi ammettere che il gioco della Titus è stato molto superiore alle aspettative, bello da vedere, bello da giocare, ben impostato quanto basta. Peccato per le prove speciali che si ripetono ininterrottamente fino a quella finale (in sì, ci ho giocato parecchio, le cose comunque...).



Inevitabile il confronto con

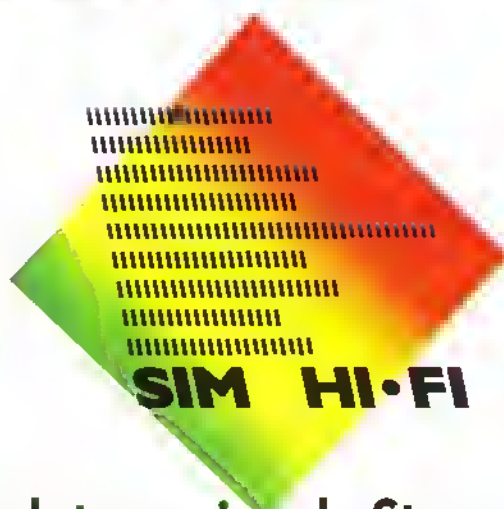
Lotus 2 e Jaguar da cui il gioco della Titus prende spunto. Se ci si limita all'aspetto simulativo, forse

CC3 non è al livello degli altri due, pur offrendo divertimento e giocabilità di prim'ordine; la sfida si gioca sul particolare e qui, talvolta, emergono dei piccoli cali qualitativi. Se si analizza il gioco nel suo complesso, non si può far a meno di notare la maggior completezza rispetto ai concorrenti, con una conseguente maggiore longevità. Se non siete solo fanatici di guida e cercate qualcosa di originale CC3 vi soddisferà sicuramente.



61

# L'IMMAGINE E' FIERA DI VOI.



**25° Salone Internazionale Strumenti Musicali,  
High Fidelity, Video ed Elettronica di Consumo**

**Fiera Milano - 17-21 Settembre 1992**

**STRUMENTI MUSICALI • ALTA FEDELTA' • CAR STEREO • TV • HOME VIDEO  
VIDEOREGISTRAZIONE • VIDEOGIOCHI • ELETTRONICA DI CONSUMO**

**HOME  
VIDEO**  
Rassegna della  
videocassetta registrata

CONCERTI SERALI



GARE DI KARAOKE

**Ingressi:** PUBBLICO - Porta Meccanica • Porta Edilizia  
OPERATORI - Reception di Via Spinala

**Orari:** 9.30-18.30 giovedì 17 e lunedì 21  
9.30-22.00 venerdì 18, sabato 19 e domenica 20

E' un'iniziativa



**ASSOEXPO**

**Aperto al pubblico: 17-18-19-20 • Giornata professionale: lunedì 21**

**CONCORSO A PREMI  
PER VISITATORI,  
PER DEALERS,  
PER ESPOSITORI.**



ASSOCIATO  **ASSOMUSIC**

Segreteria Generale SIM-HI-FI: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. (02) 4815541 - Fax 4980330

# JOYSTICK *fun*

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

## ❖ PC COMPATIBILI ❖

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 600x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256C.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappetino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	1.190.000	1.550.000	2.150.000	2.460.000	3.250.000	4.925.000

## ❖ A M I G A ❖

### AMIGA 500 PLUS

+ 50 GIOCHI + joystick  
£ 670.000

### AMIGA 600

£ 770.000

Drive esterno £ 140.000

Genlock a partire da £ 298.000

Digitatori

Espansioni di memoria

Tutto il software disponibile sul mercato

## STAMPANTI:

## NEC - STAR - EPSON

vasta gamma a partire da £ 375.000

## ACCESSORISTICA per AMIGA, PT

SOUND BLASTER 2.0, SOUND BLASTER PRO, COVOX SOUND MASTER,  
AD LIB, SCHEDE GRAFICHE, SCANNER A PREZZI IMBATTIBILI





# NFL

**R**agazzi, è finita un'epoca! Vi ricordate quando chi possedeva un Amiga poteva tranquillamente permettersi di sfottere i possessori di PC appassionati di Football Americano, perché non c'erano giochi del genere per le loro macchine? Bene, da qualche tempo non è più così.

Già con l'uscita di *Mike Dikta Ultimate Football* si capiva che le cose stavano cambiando. Come? No, non ci siamo dimenticati che a suo tempo era anche uscito *TV Sports: Football* sempre per PC, anche se a dire il vero vorremmo farlo, tanto era enorme l'abisso tra la versione Amiga e quella PC. Comunque, come dicevamo, già *Mike Dikta* aveva portato una ventata d'aria nuova in favore di questo sport. Era sicuramente la migliore versione di Football mai apparsa su PC. Diciamo era, perché forse ora non lo è più.

*NFL* è il nuovo prodotto della Konami, e, udite udite, non è la conversione di un gioco da bar. Pare che la ditta giapponese sia intenzionata a invadere il mondo dei computer da casa con dei giochi originali, grazie anche all'ottimo aiuto degli sviluppatori di cui si serve. Questa volta è stato il turno della Distinctive Software, chi saranno i prossimi? Ad ogni buon conto, sapere o meno chi aiuterà la Konami nei prossimi progetti non ha molta importanza per ora, quello che più importa è sapere se questo primo tentativo ha colpito nel segno.

Le premesse da fare sono molte. Era difficile inventare qualcosa di nuovo nel campo della simulazione sportiva, per di più se lo sport è tanto popolare, e possiamo dire inflazionario, nelle versioni al silicio. Abbiamo visto *TV Sports: Football* (per Amiga) e abbiamo gridato al miracolo; abbiamo visto *John Madden Football* (per Amiga e Megadrive) e ci siamo strappati i capelli, anche se qualcuno avrebbe voluto ma non poteva; abbiamo visto *Mike Dikta* e abbiamo gridato alla novità assoluta; con *NFL* non ci resta che valutare e ponderare quelle che possono essere state le migliori; non credo che nessuno urlerà o resterà a bocca aperta.

Le opzioni principali di un gioco come *NFL* ormai le conosciamo tutti, e anche se cambiano nome, nella sostanza restano identiche: Partita Singola (contro il computer o un amico), Allenamento e Campionato. Per quel che riguarda le opzioni di gio-



*Chi stravede per il football d'oltre oceano non dovrebbe lasciarsi sfuggire NFL.*

co vere e proprie il discorso cambia. Potere essere solo allenatore (già visto), oppure un singolo giocatore per tutta la partita (nuova), fare le sostituzioni o lasciarle in modo automatico (già visto), decidere se giocare con le penalità (è vecchia), con diverse condizioni atmosferiche (ma no!?!), fare in modo che la fatica influenzi o meno i vostri giocatori (o che sonnol), la lunghezza dei quarti di gioco (Yawn!), avere commenti delle varie azioni (che barba), infortuni durante e dopo la partita (beh, adesso io vado) e infine decidere se la scelta dei "rookie" (i giocatori provenienti dalle uni-

versità) debba essere automatica o gestita da voi (Coonsa!!!).

Già, la novità principale, e se vogliamo unica di *NFL*, sta proprio nella possibilità di gestire i nuovi acquisti nell'arco di più campionati.

La partita può gestita sia via tastiera che via joystick, secondo canoni ormai conosciuti da chi ha già giocato a altri giochi di Football americano. La visuale è in prospettiva da dietro, le azioni si sviluppano verso l'alto dello schermo, con la gestione degli special team che se vogliamo si differenzia, ma di poco, rispetto ai giochi che hanno preceduto *NFL*.

Le caratteristiche dei singoli giocatori sono impressionanti. Si hanno dieci valori per determinare le caratteristiche di gioco di ogni professionista del roster (intelligenza, velocità, agilità, ecc.), oltre alla sua altezza, al peso, all'esperienza e alla data di nascita (!). Tutti questi valori possono esse-



In NFL abbiamo a disposizione una funzione di replay completa e molto ben implementata.



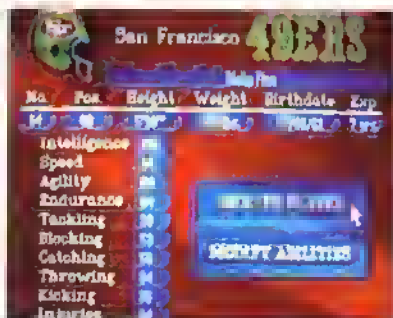
Le azioni di NFL esaltano per il realismo nei movimenti dei giocatori.

## ANDIAMO A PESCA

Il rito della "Draft" è proprio di ogni sport americano. Non esistono i problemi che attanagliano il calcio nostrano, tipo offerte miliardarie a Calo per poterlo strappare alle offerte della tale squadra, la Draft rende tutto più semplice e organizzato. Semplicemente chi è arrivato ultimo nel campionato appena trascorso può scegliere per primo di prendere tra le sue file un giocatore fresco di università. Ecco perché spesso si sente parlare di "Prima scelta del..." quando ci si riferisce a un giocatore appena acquistato. Naturalmente, non è obbligatorio che sia proprio la squadra arrivata per ultima a scegliere per prima, questo diritto può essere venduto ad altre squadre dietro un'edatata contro partita, un determinato giocatore, soldi, il diritto di scelta dell'anno che segue e così via.



Il San Francisco 49ers: la squadra preferita del nostro direttore.



Le caratteristiche dei giocatori sono fra le più complete mai viste in un gioco del genere.

re inodificati per creare una super squadra o una qualsiasi squadra del passato.

Anche le azioni meritano un discorso a parte. Le "chiamate" che ogni squadra ha a disposizione sono divise in pagine. Nella prima pagina, sia per l'attacco che per la difesa, ci sono le azioni impostate dal computer, la seconda pagina mette a disposizione del giocatore un editor per la creazione delle proprie giocate, mentre la terza e la quarta pagina sono dedicate alle azioni particolari. Calci piazzati, kick off e così via. Poiché nessuna giocata della seconda pagina viene replicata per altre squadre, ogni team avrà delle azioni differenti (almeno le otto presenti nella seconda pagina dello schermo di selezione delle "chiamate").

Come già detto, la particolarità di poter partecipare alla "draft" (vedi box), può anche essere automatica, e dà un gusto particolare a NFL. Permette di gestire un campionato anche in funzione di quello che seguirà notando i punti deboli dell'attacco o della difesa, o di gestire le azioni in funzione delle capacità dei membri della squadra.

Niente di nuovissimo sotto il sole dunque, ma chi stravede per il football d'oltre oceano non dovrebbe lasciarsi sfuggire NFL.

Giorgio Baratto



In NFL è possibile disegnare i propri schemi, una possibilità che manca in John Madden.

Sia per la macchina per cui è stato sviluppato, che per le similitudini a volte impressionanti che NFL presenta nei confronti di Mike Ditka Ultimate Football, quest'ultimo gioco si presta più che bene come alternativa all'ultimo nato di casa Konami.

Bisogna sottolineare che i due giochi si equivalgono, nessuno dei due riesce ad essere nettamente superiore all'altro, anche se per certi versi sono due prodotti distinti. C'è chi non sopporta minimamente che oltre all'azione frenetica, in uno sport come il Football, sia obbligatorio pensare o creare delle azioni ex novo. Forse NFL è un po' più cerebrale di Mike Ditka, e questo può avere poco significato oppure fare tutta la differenza tra i due titoli. Ricordatevi comunque che entrambi i giochi permettono di evitare eccessivi "stage" di allenamento e consentono di giocare immediatamente. Adesso sta a voi.



Genere Sportivo  
Casa Konami  
Sviluppatore  
Distinctive Software



- Buona notizia di gestione della squadra
- Azione scorrevole
- Ottima possibilità di gestire i nuovi giocatori



- Grafica non eccellente
- Azione di gioco non innovativa

## Versione PC

Avere un computer compatibile ad essere innamorati del Football Americano portava ad oscuri compatiti fino a poco tempo fa. Ora non più, anzi bisognerebbe qual invidiosa carta ganta. NFL è un ottimo gioco che saprà trovare consensi anche in Italia. Strutturato bene, con una buona giocabilità, azione fluida e con opzioni che permettono di mantenere alto l'interesse. La Konami ha fatto un ottimo lavoro, anche se pensiamo che ora del Football al suo dato proprio tutto, posto per altri giochi di questo tipo credo non assista più.

## K VOTO

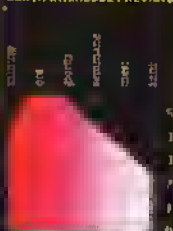
890 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



NFL non è il difensore da altri titoli usciti ultimamente per diverse piattaforme avanti la stessa argomentazione. Questo non significa che non sia un buon prodotto, semplicemente non offre niente di particolarmente nuovo e chi già possiede uno degli ultimi giochi di Football Americano, Effettivamente la legge di mercato è sempre la stessa, attira al più la novità che non le migliori, se poi questa migliore non esiste, allora non saranno le migliori a vedere alle stampe. Certo che una licenza come quella della National Football League come quella farà gola a molti, e se già non possedete un gioco di Football per il vostro PC fatevi bene e non farvelo scappare: NFL si sarebbe meritato il K-Gioco se non fosse stato così esasperatamente dettagliato.

## CURVA INTERESSE PREVISTO



# PROPHECY OF SHADOW

**O** regno fantasy che si rispetti, da Gandalf in poi, ha il primo mago con poteri favolosi e inspiegabili, che vive nascosto nella foresta, lontano dalla gente comune ma che non esita neanche un attimo ad accorrere in caso di necessità.

Bannerwick, una ridotta cittadella del medioevo fantasy di *Prophecy of the Shadow*, non sfugge certo a questa regola, e infatti annovera tra i suoi abitanti misteriosi anche il mago Larkin, capace di scacciare il male e di curare le ferite più profonde. Il giocatore inizia la sua avventura rivestendo i panni dell'allievo di Larkin, che, trovato da bambino sulla spiaggia dopo una tempesta di omeriche proporzioni, viene affidato al mago. Da quel triste giorno ha imparato molto dal suo arcano maestro; per esempio, sa che la magia impregna l'aria del suo mondo, e che per scatenarla basta solo trovare il catalizzatore giusto. Oppure sa combattere con il coltello, non si troverebbe a disagio brandendo una spada e può distinguere alla prima occhiata un'erba medicamentosa da una letale...

Ma, come in tutti i mondi fantasy, anche qui c'è qualcuno che ha voglia di conquistare il mondo con i suoi diabolici poteri: Cam Tethc, grazie allo strano rapimento della principessa Elspeth, è diventato l'attuale reggente, sta infatti cercando, più o meno velatamente, di eliminare qualsiasi forma di opposizione, e naturalmente ogni membro del Concilio dei Maghi è nella lista. Un giorno, uscendo di casa, Larkin viene spietatamente assassinato da un abile quanto inafferrabile lanciatore di coltelli, mandato probabilmente proprio da Cam Tethc. Ora tocca a voi seguire i passi del vostro maestro e salvare il mondo da questa orribile minaccia.

*Prophecy of the Shadow* non è il solito GdR AD & D dellaSSI, ma è un tentativo di abbandonare quella struttura di gioco un po' troppo obsoleta e spostata verso l'aspetto "esplora e

massacra" a cui ci ha abituati la software house californiana. Lo schermo ricorda molto l'interfaccia usata in *Ultima VI*, con il vostro personaggio (infatti ne controllate, dall'inizio alla fine dell'avventura, uno solo) al centro di una finestra grande circa la metà dello schermo, e con una colonna di icone al centro che vi permettono di prendere un oggetto, utilizzarne uno del vostro inventario, parlare con qualcuno, cercare qualcosa per terra, dare un'occhiata più approfondita su un elemento dello schermo e lanciare incantesimi.

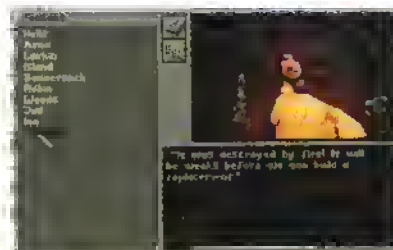
La prima impressione che si ha del gioco è che sia un po' limitato: per esempio, il sistema di combattimento non è molto all'avanguardia, e se nei vari *Pool of Radiance* o *Champion of Krynn* anche il più semplice scontro si risolveva in una accuratissima schermata tattica, e per ogni singolo colpo veniva calcolato tutto il calcolabile, come il fattore sorpresa, il tipo di arma, la forza e la costituzione ecc., in questo gioco il vostro personaggio e l'eventuale nemico si scambiano colpi quasi automaticamente; inoltre, in tutta l'avventura potete utilizzare solo 4 tipi di armi bianche... poche, se confrontate con le 30 e passa disponibili in *Pool of Radiance*.



Siamo in un emporio, ovviamente è possibile acquistare o vendere oggetti di ogni tipo, peccato che non ci sia una grande varietà di armi.



In alcune occasioni non hanno una grande varietà grafica e vengono sempre rappresentati con una schermata fissa.



I personaggi che si incontrano vengono sempre mostrati in un'immagine digitalizzata: non male!

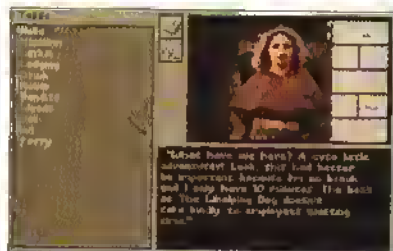




5649 a  
 Height: 30  
 Weight: 70  
 Age: 6  
 Sex: M  
 Race: I  
 Long: One  
 Feet: 1  
 Hair: 1  
 Eyes: 1  
 Dye: 1

Very dark & difficult to see  
 from A Glass Box  
 One Shanty, Shanty  
 but fact nothing of interest

Come potete vedere gli esterni sono molto simili a Ultima V!



Non sembra che la gente abbia molto tempo da dedicarci, sarà meglio fare in fretta.

**Paolo Paglianti**

Tuttavia *Ultima VI* dispone di più maglie, ha più armi a disposizione, il dialogo con gli NPC è decisamente più approfondito (in tutta Bannerwick, la prima delle sette città, troverete 4 personaggi con cui parlare, mentre in una qualsiasi città di *Ultima VI* ne troverete almeno 30) ed è più realistico, nel senso che quando entrate nelle abitazioni vedete il loro interno, mentre in *POTS VI* appare una semplice schermata digitalizzata. *POTS* esce sconfitto al punti da questo confronto, ma rimane consigliabile a qualsiasi avventuriero non troppo esigente.



PROPERTY OF SHADLOW

# ELVIRA II The Jaws of Cerberus™

ACCOLADE™



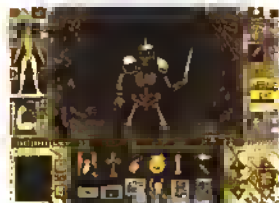
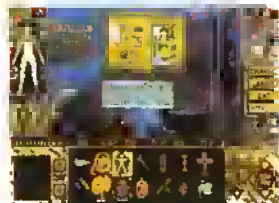
**AMIGA**

**PC**

SCHEDE GRAFICHE:  
VGA, EGA.  
RICHIESTE:  
DISCO RIGIDO,  
TASTIERA O MOUSE.



**ATTENZIONE...**  
QUESTO GIOCO  
È TUTTO  
**IN ITALIANO**



UNA FORZA MALIGNA SI È IMPOSSESSATA DEGLI STUDI DI PRODUZIONE "LA VEDOVA NERA" A HOLLYWOOD. ANCHE LA PROPRIETARIA, ELVIRA, È SPARITA. INOLTRE, TRE SET CINEMATOGRAFICI: UN CIMITERO, UNA CASA INCANTATA E UNA CATACOMBA SONO STATI INFESTATI DA BRUTALI MOSTRI. IL GIOCATORE DEVE CERCARE ELVIRA ATTRAVERSO QUESTI ORRIBILI MONDI E COMBATTERE L'ULTIMA GRANDIOSA BATTAGLIA CONTRO UN'ENTITÀ ENORME E FURIOSA.

SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA

**ACCOLADE™**

The best in entertainment software.™

**LEADER**

DISTRIBUZIONE

# GUY SPY

icuramente questa non è la prima e non sarà l'ultima volta che lo sentiremo, ma la Ready Soft afferma che il suo nuovo prodotto è quanto di più simile ad un cartone animato interattivo si possa trovare sul mercato.



In questa sequenza dobbiamo evitare i colpi altruttando i convogli della metropolitana per poi uccidere i soldati nazisti alla prima occasione.

La casa di software canadese non è nuova a questo genere di promesse e fino ad ora i risultati ci hanno sempre lasciato alquanto dubbiosi, ora sembra che abbiano imparato dagli errori precedenti (Dragon's Lair, Space Ace, Dragon's Lair II, ecc.) e si siano sforzati di produrre qualcosa che non sia soltanto uno spettacolo per gli occhi ma che mantenga un livello di giocabilità perlomeno accettabile.

Nel gioco impersoneremo il ruolo di una spia americana dal nome alquanto ridicolo: Guy Spy (anche se dopo Borobodor non ci meravigliamo più di niente), il buon Guy Spy è l'elemento di punta dell'intero Servizio Segreto e viene incaricato dal Presidente Truman di trovare il perfido Barone Von Max e di fermare i suoi piani di distruzione mondiale.

Nel manuale (con una sezione in italiano di buona qualità) vengono raccontati tutti gli avvenimenti antecedenti l'inizio della nostra avventura: una spia americana di nome William era riuscita ad infiltrarsi fra le fila dei servizi segreti nazisti e aveva scoperto il diabolico piano del Barone Von Max. Questi intendeva costruire un congegno di distruzione di incredibile potenza chiamato 'La Torre di Armageddon' che avrebbe dovuto conferire alla razza umana un'indiscutibile supremazia militare, permettendogli così di dominare il mondo.

L'unico problema per il malvagio barone era rappresentato dalla spropositata quantità di potenza necessaria per far funzionare 'La Torre di Armaged-

don'. Il congegno, infatti, non poteva essere alimentato da nessuna fonte di energia conosciuta all'uomo. Von Max dopo estenuanti ricerche era riuscito ad apprendere la localizzazione di alcuni misteriosi cristalli che gli avrebbero potuto fornire l'energia necessaria ai suoi piani.

L'agente William, ovviamente, ne aveva informato lo Stato Maggiore della sua nazione, ma nel farlo la sua copertura era stata rovinata. Il Barone Von Max lo aveva ucciso come un cane ed ora toccherà a voi completare il suo lavoro, sventando la peggiore minaccia che l'umanità abbia mai affrontato.

Il gioco è costituito da una serie di sezioni in cui guidiamo Guy Spy contro gli emissari di Von Max che cercano di farci la pelle in decine di modi differenti (tutti molto creativi, comunque). Le varie



Il perfido Von Max se lo rida pensando al suo futuro di dominatore del mondo.



Genere: Avventura Dinamica  
Casa: Ready Soft  
Sviluppatore: In casa



• Grafica in stile cartone animato  
• Ottimo commento vocale



• Scarica la versione demo  
• Purtroppo ancora in attesa dal punto di vista dell'interattività

## Versione Amiga

Nella confezione troviamo quattro dischetti che, purtroppo,

non possono essere installati su hard disk. Il caricamento, comunque, è abbastanza rapido e, se disponete di due drive, i cambi di dischetti non saranno molto frequenti. La grafica è buona ed il sonoro forse anche migliore, è possibile giocare sia con la tastiera che con il joystick ed il programma gira anche sugli Amiga con mezzo meg di memoria.

K VOTO

700 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

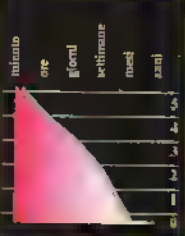


Un'altra volta le nostre attese sono state deluse. Guy Spy non ci può certo definire un capolavoro di interattività, la realizzazione grafica è ottima (anche se ci sarebbe potuto lavorare di più nel fondere) e il suono meritatamente in monotono, decisamente a creare la giusta atmosfera durante la partita ma ciò che purtroppo continua a mancare, è la profondità.

Le varie scacchiate che compongono il gioco potrebbero essere risolte da un bambino di cinque anni e di questi tempi non è proprio ciò che il pubblico ricerca in un gioco che costa tier di biglietti.

Una delle caratteristiche positive del programma è rappresentata dalla possibilità di salvare la partita in corso, permettendoci così di continuare successivamente dal punto in cui ci eravamo interrotti. Se comunque cercate un'avventura dinamica che vi faccia impazzire, il top è ancora rappresentato da Another World della Delphine.

## CURVA INTERESSE PREVISTO

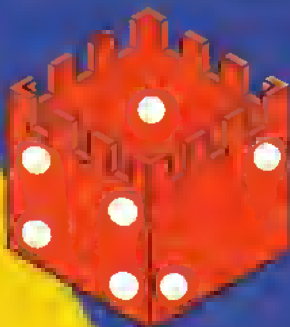


sezioni sono realizzate in maniera impeccabile dal punto di vista grafico ma, ci dispiace dirlo, sono ancora alquanto carenti dal punto di vista della giocabilità: i comandi a nostra disposizione sono pochi e mal implementati, la loro risposta è spesso lenta ed imprecisa e l'input che ci viene richiesto è limitato a pochi spostamenti molto ripetitivi.

Certo rispetto ai prodotti precedenti della Ready Soft il miglioramento è evidente: finalmente non siamo limitati ad eseguire dei movimenti al momento giusto e, in alcune occasioni, possiamo anche prendere delle decisioni (seppur limitate); rimane il fatto che, con prodotti sul mercato come Another World, la Ready Soft dovrà migliorare ancora molto prima di poter sostenere di aver creato un 'cartone animato interattivo'.

Andrea Minini





# GRADARA LUDENS

gioco, simulazione, immaginazione  
tra antiche mura e nuove tendenze

**Gradara ( Pesaro )  
18 - 27 settembre  
1992**

**FESTIVAL  
ITALIANO  
dei GIOCHI**

Organizzazione generale:  
**SD2 STUDIOGIOCHI**

Pubbliche Relazioni:  
**MEETING PLANNER**

**AGONISTIKA e  
URBINO SYMPOSIUM**

# RAMPART

**R**ampart, il nuovo arcade dell'Electronic Arts, ci riporta a quel selvaggio periodo del Tardo Medioevo quando l'alba del cannone e della polvere da sparo fecero definitivamente tramontare il concetto di fortezza.

Essenzialmente il gioco consiste nel demolire le fortezze degli avversari a colpi di cannone cercando contemporaneamente di mantenere intatta la propria.

Dopo una veloce schermata introduttiva nella quale si decide se giocare da soli contro il computer, contro un avversario oppure in una partita a tre, il gioco vero e proprio è diviso in due fasi: una di distruzione ed una di ricostruzione.

I giocatori scelgono a turno dove erigere la propria fortezza. Il nucleo principale del maniero viene immediatamente circondato da una serie di mura a pianta rettangolare. All'interno di queste mura vengono dislocati i cannoni con cui lanceremo le nostre valanghe di piombo verso gli avversari.

Terminati i preparativi, un tradizionale "Puntate, Mirate... Fuoco!" dà il segnale d'inizio della festa. Essenzialmente la fase di battaglia consiste nello spostare il cursore raffigurante il nostro mirino sulle strutture avversarie, e nel premere il pulsante di fuoco il più rapidamente possibile. Le palle da cannone iniziano a volare e in breve tempo il nemico è ridotto a un cumulo di rovine... si spera!

Nel frattempo egli sta presumibilmente facendo lo stesso, ed è quindi probabile che quando l'arbitro computerizzato dà il segnale



di fine ostilità e la polvere si dirada, il nostro castello non sia conciato in condizioni migliori. A questo punto interviene la fase di ricostruzione, durante la quale si cerca di riparare le breccie nelle mura, di espandere il proprio territorio e di catturare altri castelli neutrali che si trovano adiacenti al nostro.

Sullo schermo appaiono pezzi di mura di varia forma e dimensioni che possono essere ruotati a piacimento, come le forme geometriche di Tetris. Con essi dobbiamo ricostruire una serie continua di mura intorno al nostro castello, riparando tutte le breccie in un tempo limitato, pena la sconfitta. Se il tempo lo permette, possiamo approfittare di questa occasione per allargare il normale perimetro delle no-

Genere Arcade  
 Casa Electronic Arts  
 Sviluppatore In Casa

- Pericoloso
- Troppo semplice e priva di spessore
- Ripetitivo

**Versione PC**

In un gioco di questo tipo la sezione tecnica non è certamente fondamentale. I 256 colori della VGA vengono utilizzati ma non garantiscono certamente da soli la spettacolarità a cui ci hanno abituati altri prodotti ben più blasonati. Le schede sonore supportate sono Soundblaster, Pre Audio Spectrum, Adlib e Roland anche se il sonoro si limita alle esplosioni dei cannoni, a qualche molivante e a della occasionali voci campionate. L'installazione avviene da tre dischetti a bassa densità a non occupa molto più di un mega sul vostro hard disk.

## K VOTO

# 721

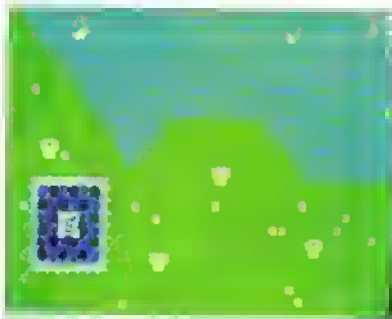
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G  
 S  
 A  
 P

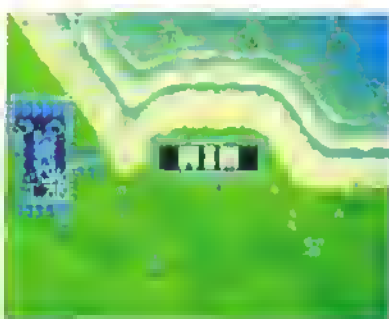
Rampart è il classico gioco che si sarebbe meritato lo scudetto di "K-Gioco" se fosse girato sul mitico Intellivision. Inaspettato su cui trascorrevano i giovani pomeriggi settantenni secoli fa. La verità è che si tratta di un gioco assolutamente fuori dal tempo. L'azione principale consiste nel manovrare il mirino personale frantumando il settore di fuoco. E' quasi più divertente la parte di ricostruzione, con la necessità di cambiare i pezzi di muro nella maniera migliore. Troppo poco per un gioco progettato nel 1992.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

minuto	ore	giorni	settimane	mesi	anni
5					
4					
3					
2					
1					
0					



Il nostro castello: ogni quadratino rappresenta un'area di territorio conquistato e tanti nei puntolini.

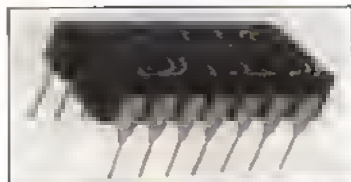


Le navi all'assalto: quelle della vela nera sono le più cattive.

stre mura, catturando nuovi territori e inglobando all'interno della fortezza alcuni dei castelli neutrali che costellano il campo di battaglia. Tutte queste conquiste si traducono in punti. Il gioco per un solo giocatore è leggermente diverso. I nemici sono navi di vario tipo che cercano di giungere fino alla costa, coprendosi l'avanzata con salve di cannone. Se riescono a toccare terra, sbarcano cannoni semioventi addizionali detti "Grunt", che aumentano il volume di fuoco che ci viene riversato contro. È possibile giocare a una versione del gioco detta "avanzata", che include aerostati propagandi distici che convincono i cannoni avversari a passare dalla nostra parte, supercannoni capaci di scagliare palle di fuoco e case abitate da civili che possono essere trasformate in "Grunt".

Vincenzo Beretta

71  
RAMPART  
Giugno 1994



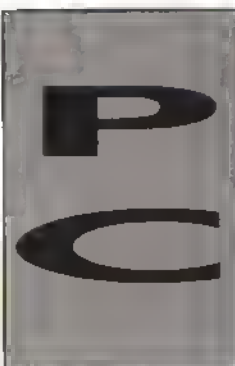
**LINEA DIRETTA ORDINI**  
**085-692569**

**La professionalità di chi fa SOLO vendita per corrispondenza**



AMIGA 500+ Commodore Itolio	L. 630.000
AMIGA 600 Commodore Itolio	L. 680.000
AMIGA 600HD Commodore Itolio	L. 890.000
AMIGA 2000 Commodore Itolio	L. 999.000
AMIGA 3000 25 Mhz HD 100Mb	L. 3.800.000
A570 DRIVE CD per A 500	L. 650.000
Espansione 512 Kb per A500	L. 50.000
Espansione 1 Mb per A500+	L. 90.000
Espansione 2 Mb per A500	L. 190.000
HARD DISK 52 Mb per A500 espondibile 8 Mb	L. 590.000
RAM ZIP PER CONTROLLER 1 Mb	L. 100.000
SCHEDA 68020-68881 per A500	L. 340.000
SCHEDA 68030-68882 per A500 con 2 Mb	L. 890.000
SCHEDA 68030-82 per A2000 + HD controller	L. 990.000

PC 386 40 Mhz-HD 52 Mb-4 Mb RAM-Drive 1.44 Mb-MOUSE	
VGA 1 Mb-MONITOR Multisync colore 14"	L. 2.100.000
PC 486 33 Mhz stesso configurozione	L. 2.800.000
SCHEDA 386 40 Mhz	L. 450.000
SCHEDA 486 50 Mhz	L. 990.000
Schede SIMM 1 Mb	L. 70.000
Schedo grafico ET4000 con 1 Mb	L. 150.000
Schedo grafico NCR 2 Mb 65000 colori	L. 270.000
TIGA con 2 Mb schedo occellerotrice grafico	L. 590.000
Schedo sonoro SOUND BLASTER PRO	L. 390.000
1000 dischi bulk 3 1/2 DSDD	L. 650.000



**NEW!!! BBS ON LINE 24 HOURS 38400 BAUD**

**PD PROGRAMS - GRAPHICS - SHAREWARE SOFTWARE**

**085-60328**

**DHS & HARDWARE**

**ti aspettano allo SMAU PAD.42 SALONE 1 STAND B05  
con tantissime novità AMIGA e PC**

**DHS - 65129 Pescara - Via Luisa D'Annunzio 9**

**Telefono 085-692569 - Fax 085-692942 - BBS 24 ore 085-60328**

**Evasione ordini in 12 ore con spedizioni in tutta Italia**

**I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.**



# GRAHAM TAYLOR'S SOCCER CHALLENGE



**L**a prima parola che uscì dalla mia bocca fu "palla", e ciò fece ben sperare il mio giallorosso genitore. Ma le gesta eroiche di Ciccio Graziani e del caro vecchio Bruno Conti non mi entusiasmavano più di tanto, preferivo il costume di Ralph Henley alla divisa della Roma e non imbroccavo un tiro ogni volta che provavo a calciare un pallone.

Odio il calcio, e chiedete a chiunque abbia visto la Toniutinter Scarpantibus Simulator plus oppure la squadra di Kappa in azione tutte le conferme che volete....chech  ne dica la Gialappa's, il calcio   proprio uno sport becero.

Però *Sensible Soccer* mi piace, e se è per quello pure *Kick Off*. Rimanendo in tema di giochi, e nella fattispecie di giochi di calcio, vale la pena di distinguere tra giochi arcade e simulazioni manageriali. Per quanto concerne queste ultime è a Kevin Toms che dobbiamo dire grazie se oggi possiamo spassarcela con titoli come *The Manager* oppure questo *Graham Taylor's Soccer Challenge*.

A dire il vero questi giochi manageriali si assomigliano un po' tutti, dal protozooico *Football Manager* a questo, per via di una similarità nella struttura di gioco purtroppo apparentemente non esorcizzabile. Lo schema di "Compra-vendita-Partita" è slalo sovvertito, che io mi ricordo, soltanto dall'oscuro *Tracksuit Manager* della ancor più oscura Golfish Software.

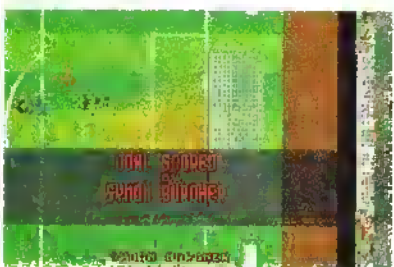
Tutto questo per dirvi che in Graham Taylor la zuppa è sempre la stessa, solo che è servita in un paiolo diverso. Per essere precisi, in questo ultimo prodotto Krisalis avrete a disposizione un'agenda tramite la quale registrerete i vostri impegni e gestirte le vostre cifre. Una buona politica manageriale vi porterà a rimpro-



Il sorteggio della Coppa d'Inghilterra, al gioco sono presenti tutti  
la competizione europea

vrare solo in caso di estrema necessità i vostri pupilli che, ricordiamocelo, devono passare da team dell'oratorio (praticamente) ad eccelsi campioni ed ad inviare degli osservatori non ufficiali per carpire i metodi degli allenatori delle altre parrocchie. Ovviamente se volete passare per un allenatore decente dovrete per lo meno saper decidere quando accaparrarvi un fuoriclasse (pccunia permettendo) e quando rifilare un pedatone ove il sole non batte all'imbranalto di turno.

Tiziano Toniutti



2 Ecco un bel gol realizzato dalla nostra squadra: la azione non molto meno entusiasmante di quella di *The Manager* ma più varia.



abbiamo a nostra disposizione sei schermi con cui fare giocare la nostra squadra.



### Versione Amiga

Il gioco viene fornito su due di-  
schetti o  
purtop-  
po man-  
ca di una funzione di in-  
siellazione su hard  
disk, la grafica durante le  
azioni di gioco è abba-  
stanza casuale e, fino a  
qualche anno fa, avreb-  
be potuto ben figurare  
anche in un gioco di  
ozio. Il sonoro è qua-  
si inesistente, se al-  
l'uscita del libretto di  
pubblicità durante il partita-  
to, ma del resto in un gioco  
di questo tipo è solu-  
tamente superfluo.  
L'accesso al disco è abba-  
stanza frequente ma i  
caricamenti sono com-  
parsi molto brevi.

### CURVA INTERESSE PREVISTO



# Db Line srl

tel. **0332.767270**

V.le Rimembranze 26/C - 21024  
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244  
per ordini via modem  
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

**Gli specialisti nella vendita per corrispondenza**

## TITOLI DOS-AMIGA

MYTH  
BONANZA BROTHERS  
DRAGONS OF FLAME  
CRACK DOWN  
SHADOWLANDS  
SHANGAI 2  
EUROPEAN CHAMPION  
MIGHT & MAGIC 3  
SPACE CRUSADE  
STURMTRUPPEN  
ADDAMS FAMILY  
ROBIN HOOD  
HOOK  
SPACE CRUSADE  
SIM ANT  
EPIC  
THE ROCKEETER  
THE CHESSMASTER  
STAR TREK  
GOBLINS  
GAZZA 2  
GOLDEN EAGLE  
TENNIS CUP 2  
5 INTELLIGENT GAMES  
SHADOW LANDS  
SPACE GUN  
HARLEQUIN  
CELTIC LEGEND  
POPULOUS II  
J.MADDEN FOOTBALL

ULTIMA VI  
FUTURE BASKETBALL  
SLIDERS  
TV SPORT BOXING  
MINKY ISLAND II  
ANOTHER WORLD  
SMASH TV  
ELVIRA  
THE SIMPSONS  
TURTLES 2 COIN 1 P  
CRUISE OF A CORP  
PIT FIGHTER  
BIG RIN  
IL PADRINO  
ROLLING RONNIE  
THE BLUE BRIDGER  
EPIC DUNE  
FUTURE BASKETBALL  
MYTH SISTEM I  
ROBOCOP 3  
VIDEO KID  
WOLF-CHILD  
I PROPHETI  
G-LOC  
MEGA TWINGS  
LOTUS 2 TURBO  
MEGA-LO-MANIA  
LEANDER  
HEINICALS  
KING QUEST V

INTELLIGENT SPORTS  
CHALLENGE  
PACIFIC ISLAND  
GAUNTLED III  
HEART OF CHINA  
JETSONS  
KNIGHTS ON THE SKY  
L.S. LARRY V  
LEMMINGS  
MERCENARY III  
MICROPROSE GOLF  
MIDWINTER II  
REVOLUTION 101  
SPACE 1829  
THE NINJA COLLECTION  
THUNDERHAWK  
TUNDRAS  
WING COMMANDER  
WORLD CUP RUGBY  
WRESTLING WWF  
X-OUT  
BIRDS OF PREY  
CISCO HEAT  
CIVIL ISATIKIN  
EYE OF BEHOLDER  
FADS  
ULTIMATE FOOTBALL  
NO GREAT GLORY  
MIKE DITKA  
STAR TREK 25 ANNIVER

Db\_VOX: 0332.767303

**Db\_VOX**  
Computer  
Service  
24h/24h



Db\_VOX il primo servizio di informazione, fornito operante 24 ore al giorno, gestito interamente da un COMPTON HLK Utilizzo: Db\_VOX è il tuo banco che dispone di un telefono a tasto. Al nuovo telefono (SR10) della SIP, ad esempio, sufficiente premere il tasto # a destra dello "0" per trasferirlo al tuo telefono a tasto (puoi anche utilizzare un generatore per acquistare telefoni). Adesso componi il numero 0112 767303, appena composto il numero premi il tasto # del telefono, compaiono il generatore di tasto e il numero del telefono e aspetta che Db\_VOX ti risponda. A questo punto puoi guidare da Db\_VOX. Db\_VOX ti offre, per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novità in arrivo. Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db\_VOX, andrai direttamente ai giochi della tua console (solo 10). Attenzione: Verifica sempre prima di chiamare che il telefono che utilizzi possa generare tutti i diversi numeri Db\_VOX, con un telefono che non emette tutti i numeri premi un tasto la linea cade.

A presto quindi...il magico mondo di  
Db\_VOX ti attende.

ciao Db\_VOX

### ASSISTENZA TECNICA

Garanzia 1 anno sui prodotti venduti  
Pagamento: contrassegno - bonifico bancario - cc  
postale - carta di credito **VISA**

### CONSOLES:

NEO GEO: Lit 630.000  
CD-MEGADRIVE - SUPERFAMICOM  
SUPER NES USA - MEGADRIVE  
GAME BOY - GAME GEAR  
PC-ENGINE

### PC 386sx25Mhz

2Mb Ram - VGA 1024x768 - Monitor VGA  
Colori - Floppy-Disk 3.5" 1.44 Mb  
Disco fisso 520Mb - Tastiera FI standard  
Mouse - SONO INDIANTER - Mouse  
Joy-stick - 1 Giocchi - Manuali -  
Garanzia 2 anni Lit. 1.950.000 + IVA

### FLOPPY DISK

3.5"	2Mb	1.365
3.5"	1Mb	725
5.25"	360K	515
5.25"	1Mb	885

### OFFERTE GIOCHI

SUPER FAMICOM: Lit 99.000 Cnd  
Super Lin Pro Wrestling - Fatalis III  
Magnum Land - World Cup - Pro Soccer  
Super Chess World - Super R-Trap  
Thunder Spirit  
SUPER NES Lit 105.000 Cnd  
Bill Lumber Combac Basketball  
Christmas - Futuro - Future Wars  
RPM Racine - Super Dues London - Super  
Till Road  
MEGADRIVE Lit 52.000  
Real War - Strike - Strike II - Super  
Lumber Jack - Sound of Scream  
Lit 72.000  
Mini Soccer - Lumberjack - Lumber King  
Bomberman - Super Road  
Basketball - V.I.I.I. - Last Long Hammer

Stampanti Citizen a COLORI  
Garanzia 2 anni

Swift 24E: 24 aghi 80 colonne  
Lit 700.000  
Swift 24X: 24 aghi 132 colonne  
Lit 880.000

**disponibili  
riviste  
giapponesi  
per CONSOLE**

Richiedete i listini GIOCHI  
DOS - AMIGA - ACCESSORI

**BUONO SCONTO** KS  
**Lit. 7.000**

valido per acquisto di N 3 giochi per computer o di N 1 gioco per console. Il valore del buono non è cumulabile. Compilare e spedire a:  
Db Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)  
COGNOME e NOME  
INDIRIZZO e CIVICO  
CAP e CITTA'  
Inviare a: EFFONO  
E-mail: acquistare da Db Line - SI - NO  
Computer e/o Console: utilizzare  
moneta di carta abundantemente letter  
Il buono può essere usato in ogni negozio di computer o di giochi. Validità 1/1997

# THE CARL LEWIS CHALLENGE

**C**arl Lewis è sicuramente uno dei più grandi campioni di atletica mai esistiti, ma se la Psychosis avesse saputo che quest'anno il noto atleta non si sarebbe qualificato per le Olimpiadi di Barcellona, sarebbe arrivata al punto di spendere fior di quattrini allo scopo di dedicargli un gioco?

Il 1992 non è stato per l'Italia un'anno brillante, se pensiamo all'eliminazione della nazionale dagli europei e ai problemi avuti con la CEE, ma per la Spagna verrà sicuramente ricordato come un "anno d'oro", dato che proprio quest'anno la patria del flamenco ospita ben tre eventi di grande importanza mondiale. Primo fra questi il cinquecentenario della scoperta dell'America, poi l'EXPO di Siviglia e infine i Giochi Olimpici di Barcellona. Naturalmente ad ogni edizione non mancano i colpi di scena improvvisi, e il più clamoroso di tutti è sicuramente stato il fatto che Carl Lewis parteciperà ai Giochi solo nel salto in lungo perché eliminato durante le qualificazioni nazionali. Questo non può, però, mettere in discussione la bravura dell'atleta e le prodezze di cui è stato protagonista nelle precedenti edizioni, e il fatto che la Psychosis abbia pubblicato un gioco a lui dedicato dimostra che Lewis può ancora contare sull'appoggio di molti fan.



Chi sarà mai questo atleta? Sicuramente non Carl Lewis. Il figlio del vento salta solo in lungo!

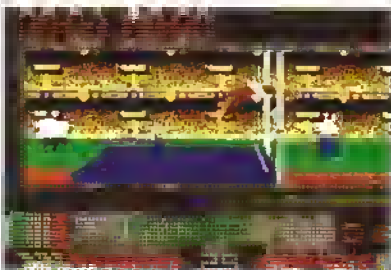
*Carl Lewis Challenge* si presenta con cinque discipline, ma non tutte quelle praticate dal figlio del vento. Infatti a parte i 100m e il salto in lungo sono stati aggiunti i 110m a ostacoli, il salto in alto e il lancio del giavellotto che non hanno nulla a che fare con il noto atleta.

Tralasciando questi particolari, appena caricato, il programma mette a disposizione tre opzioni, Arcade, Training o Full Game. La parte arcade permette, ovviamente, di gareggiare in tutte le prove dove quello che conta è solo l'abilità del giocatore. La parte Training, invece, non è un modo allenamento come vuol far intendere, o meglio lo è ma in modo differente. Si tratta in effetti di una sorta di parte manageriale dove il giocatore deve solo controllare l'allenamento degli atleti di una squadra. Il modo Full Game, infine, compendia entrambi i precedenti modi di gioco.

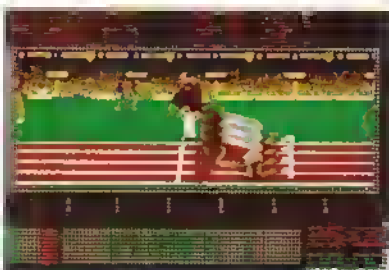
*Carl Lewis Challenge*, tuttavia, delude le aspettative.



Il lancio del giavellotto: un'altra disciplina che poco ha a che fare con Carl Lewis.



Nel salto in alto a richiesta una buona dose di tormento per i rivali a dispetto degli sforzi dell'atleta.



On your marks, get, go...!!!

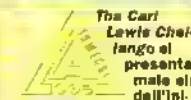


Genere: Simulazione Sportiva  
Casa: Psychosis  
Sviluppatore: Teque



- Ottima colonna sonora
- Animazioni digitalizzate molto fluide
- Scarso ricorso del particolare
- Controlli a gestione del mouse pessimi
- Caricamenti troppo frequenti

## Versione Amiga



Le schermate digitalizzate sono mal realizzate e la gestione delle opzioni è scadente. Inoltre il modo a più giocatori è allarmante e quanto penalizza ulteriormente questo gioco. Il sonoro di Chris Hulsbeck si limita a un'ottimo musica durante l'introduzione e i caricamenti, tra l'altro molto frequenti, o durante il gioco gli unici effetti sono una specie di sparo all'inizio e il rumore del joystick. Sinceramente le Olimpiadi o meglio godersela seduti davanti al televisore che in questo modo...

## K VOTO

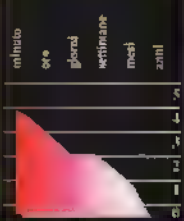
607 AMICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



*The Carl Lewis Challenge* si rivela sin dall'inizio deludente e frustrante. In effetti, a parte i fantasmi di questo genere che si ci ci torneranno subito nella parte Arcade, chi lo carica per la prima volta seleziona il modo Training nella speranza di poter fare un po' di pratica e poter così affrontare il gioco con a proprio senso. Invece si trova davanti una serie di schede di allenamento di difficile interpretazione e solo dopo una lunga consultazione del manuale capisce che quello che si trova sul video è una cartolina manageriale del gioco. Questa poteva anche rivelarsi una buona idea, ma sfortunatamente il gioco ha troppo lacune per essere considerato un mostro prodotto.

## CURVA INTERESSE PREVISTO



In effetti il gioco dà l'impressione di essere stato realizzato in fretta. La grafica digitalizzata, nonostante le ottime animazioni, è poco definita e anche la ricerca dei particolari è scarsa.

Gli atleti sono tutti uguali (non cambia neanche il colore della maglietta) e ogni volta che superano l'arrivo rallentano fino a bloccarsi, talvolta sospesi a mezz'aria. Non è finita, i controlli rispondono male, il modo multi giocatore è alternato e le opzioni sono poco pratiche. L'unica cosa degna di considerazione è il sonoro che non a caso è stato realizzato da Chris Hulsbeck (l'autore delle musiche di *Turrican* tanto per intenderci).

In definitiva *Carl Lewis Challenge* è una mediocre simulazione di atletica che però non raggiunge i livelli di altri prodotti di questo genere.

Fabio Massa

THE CARL LEWIS CHALLENGE

75  
Ettobre 1992



# B.C.S.

BASIC COMPUTER SYSTEM

VIA MONTEGANI,11  
20141 MILANO

**TEL. 8464960 r.a.**  
**FAX 89502102**

**VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA**

**AMIGA 500-2000**

MONKEY ISLAND 2  
EPIC  
FORMULA ONE GRANO PRIX  
INDIANA JONES IV  
AMOS  
EASY AMOS  
SIM ANT  
A 320 AIRBUS  
PARASOL STARS

**SEGA MEGA DRIVE**

CARMEN SAN DIEGO  
BASKET ONE ON ONE  
MONACO GP 2  
BUCK ROGERS  
SONIC  
ALIEN STORM  
RINGS OF POWER  
DESERT STRIKE  
MARBLEMADNESS  
MIKE DIKTA FOOTBALL

**IBM E COMPATIBILI**

WZVC COMMANDER 2  
ULTIMA UNDERWORLD  
ULTIMA VII  
SEA ROGUE  
GLOBAL CONQUEST  
MONKEY ISLAND 2 ITA  
INDIANA JONES IV  
MICROPROSE GP

**SETTORE COMMODORE AMIGA E ACCESSORI**

AMIGA 600	£. 740.000	ESPANSIONE 512KB PER A500	£. 59.000
AMIGA 600 CON HD20MB	£.1.000.000	ESPANSIONE 1MB PER A500PI.	£.130.000
AMIGA 500 VERS.2.0	£. 640.000	ESPANSIONE 512KB CLOCK A500	£. 69.000
MONITOR 1084 SPI COLORE	£. 450.000	ESPANSIONE 1,5MB PER A500	£.190.000
AMIGA 2000 2.0	£.1.150.000	ESPANSIONE 2/0MB SUPRA	£.350.000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1.000.000	ESPANSIONE 2/0MB INT. A2000	£.350.000
CD ROM PER A500 ESTERNO	£.690.000	VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	£.460.000
DRIVE ESTERNO A500 PASS.+DISC.	£.140.000	VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	£.420.000
DRIVE INTERNO A2000	£.139.000	ACTION REPLAY III AMIGA500/A1000	£.180.000
DRIVE ESTERNO A500/2000 360KB	£.245.000	ACTION REPLAY III AMIGA 2000	£.190.000
STAMPANTE COLORE STAR LC200	£.480.000	MINGENLOCK PER A500	£.490.000
MONITOR COLORE 1084SPI	£.470.000	E MOLTISSIMI ALTRI ARTICOLI A MAGAZZINO	
		RICHIESTE IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS	

**SETTORE PERSONAL COMPATIBILI**

AT286/16 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.500.000	SOUND BLASTER V2.0	£.280.000
AT386/25 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.900.000	SOUND BLASTER PRO	£.450.000
AT386/33 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.100.000	SCANNER GS4500 PC	£.280.000
AT486/33 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.750.000	ION CANON STILL VIDEO	£.1.400.000
IN SEDE A MILANO,PER ULTERIORI CONFIGURAZIONI IL NOSTRO		WINDOWS 3.1	£.330.000
PERSONALE E' A VOSTRA COMPLETA DISPOSIZIONE.		SOFTWARE ORIGINALE PER	
RICHIESTE IL CATALOGO PC HARDWARE E SOFTWARE GRATIS		TUTTE LE ESIGENZE	
TRAMITE TELEFONATA, FAX O POSTA.			

I PREZZI SONO IVA INCLUSA  
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI  
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE  
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE  
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI  
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX

BI SINO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

NOME E COGNOME \_\_\_\_\_  
INDIRIZZO \_\_\_\_\_  
CITTA', CAP E PROVINCIA \_\_\_\_\_  
PREFISSO E N. TELEFONICO \_\_\_\_\_  
TIPO COMPUTER \_\_\_\_\_

ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

**ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI' CHIUSO**

# PLANET'S EDGE

a Terra è scomparsa! Il pianeta è stato gettato in una distorsione spazio/temporale dal fallimento di un delicato esperimento effettuato da una razza extraterrestre. Solo utilizzando la tecnologia sottratta agli alieni sarà possibile lanciare una navetta fuori dal sistema solare e scoprire cosa è accaduto alla casa dell'umanità.

I protagonisti di *Planet's Edge* sono i quattro intrepidi astronauti incaricati della missione. Le caratteristiche dei quattro sono prefissate, così come i loro nomi e professioni. La base di operazioni è la Luna, ancora in orbita intorno alla distorsione spaziale che ha inghiottito la Terra. Qui il giocatore può salvare il gioco, sfruttare i laboratori della base per sviluppare le conoscenze tecnologiche accumulate durante i viaggi, migliorare la propria astronave e sostituire con dei cloni i membri dell'equipaggio uccisi in azione.

L'*Ulysses*, la nave del gioco, rappresenta il primo passo dell'umanità al di fuori del sistema solare. La fuori c'è un'intera galassia da esplorare, con soli, pianeti, astronavi e civiltà aliene più o meno progredite ed amichevoli. In generale, l'astronave viaggia nello spazio fino a una stella vicina, entra in orbita attorno a uno dei pianeti e, se le condizioni al suolo lo permettono, l'equipaggio si teletrasporta sulla sua superficie a caccia di indizi.

Non ci sono premi per chi riconosce in questa struttura di gioco il background di *Star Trek*. C'è invece un premio (una spilletta con scritto "K Top Reader") per chi riconosce le linee fondamentali di un altro famoso gioco di esplorazione spaziale, *Starflight*.

L'azione nello spazio consiste soprattutto nello spostarsi da una stella all'altra e nel risolvere gli oc-



I nastri neri sono pronti per essere teletrasportati sul pianeta da esplorare.

casionali incontri con gli alieni. L'ufficiale delle comunicazioni ci mette in contatto con il capitano avversario, e la conversazione avviene scegliendo domande e risposte dal menù che viene proposto. Se la trattativa si risolve in combattimento, uno schermo tattico mostra la posizione delle astronavi coinvolte in vari livelli di scala, a seconda della loro distanza reciproca.

L'azione sui pianeti è sorprendentemente vicina ai più recenti giochi della serie *Ultima*. I personaggi si muovono in gruppo segnando il loro capo su una mappa sempre in scala ravvicinata. Un funzionale set di icone permette di inviare gli ordini ai nostri uomini, ma la gestione dell'equipaggiamento e del suo utilizzo non è comoda quanto quella dei giochi della *Origin*.



Una base abbandonata su di un pianeta vicino ad alpha Centauri: come potete vedere l'interfaccia è molto simile a quella di *Ultima*.



Graete GdR  
Casa New World Computing  
Sviluppatore In Casa



• Universo di gioco ricco e complesso



• Poco innovativo  
• Interfaccia utente non sempre funzionale

## Versione PC

Il gioco viene fornito in una confezione contenente cinque dischetti a base densità che contengono il programma da installare. Il manuale è abbastanza scarno anche se ricco di informazioni sul background del gioco. La grafica del programma supporta le schede VGA, MCGA, EGA e Tandy anche se, a dire il vero, non è certamente la parte grafica ad impressionare. Il sonoro è codificato dalle maggior parte dello schermo sono presenti sul mercato: Roland, Adlib, Soundblaster e Tandy. Dal punto di vista tecnico, comunque, *Planet's Edge* non fa certo gridare al miracolo, le sue attrattive sono da ricercarsi principalmente nella trama e nel contenuto del gioco.

## K VOTO

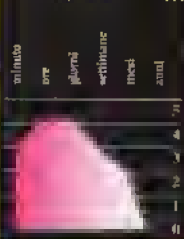
### 798

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



*Planet's Edge* richiede un minimo di preparazione prima che l'avventura vera e propria possa iniziare. In particolare è necessario che il lettore quasi completa del materiale di background: un fatto che potrà annoiare qualcuno. La *Origin* presenta background altrettanto complessi nei suoi prodotti, ma normalmente li separa all'interno del gioco stesso, così che il giocatore possa accontentarsi a poco a poco, l'informazione e il mistero sono due ottimi elementi per tenere desta l'attenzione, ma difficilmente chi normalmente non gioca al GdR troverà grandi motivi di coinvolgimento qui.

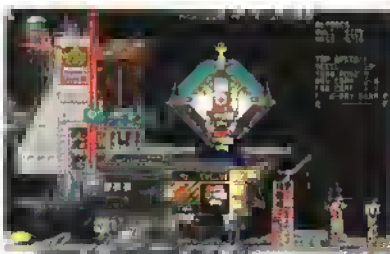
## CURVA INTERESSE PREVISTO



I personaggi possono guardarsi intorno, esaminare e raccogliere oggetti e, naturalmente, combattere quando è necessario. I combattimenti a terra sono veloci e frenetici e, insieme all'esplorazione rappresentano uno dei punti di forza del gioco.

*Planet's Edge* è un gioco controverso. A una discreta idea di base e ad un universo ben sviluppato corrispondono un'implementazione non di prima qualità e un sistema di gioco in alcuni punti un po' macchinoso. Il vero difetto del programma è di non proporre in realtà nulla di nuovo rispetto a predecessori come *Starflight*, sebbene la parte di esplorazione planetaria sia stata più curata. Complessivamente lo consigliamo ai fan del gioco della Electronic Arts, ma gli altri dovrebbero darci un'occhiata prima di acquistarlo.

Vincenzo Baretta

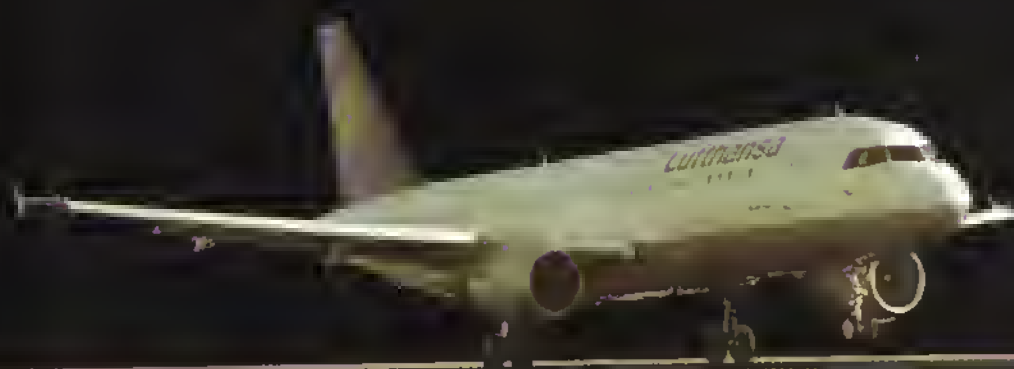


La schermata di assemblaggio dei pezzi dell'astronave.

VERSIONE ITALIANA

# A320

## A·I·R·B·U·S



© 1994 ITALIAN SOFTWARE COMET



AMIGA  
PC 386 o 486  
SCHEDE GRAFICHE:  
VGA  
MOUSE O JOYSTICK

Sviluppato in collaborazione con



**Lufthansa** e Deutsche Airbus

Il primo simulatore reale di un aereo di linea, l'A320 Airbus, fra i più avanzati a medio raggio. Vola in tempo reale sui cieli d'Europa, sulla scorta di carte di volo ufficiali. Studia il tuo piano di volo e decidi la tua rotta scegliendo fra più di 100 aeroporti diversi.





# HONG KONG MAHJONG PRO

**L'**oriente si sta lentamente infiltrando nella cultura occidentale. Non solo con i cartoni animati e le apparecchiature elettroniche, ma con elementi culturali più antichi e tradizionali. Prima delle vacanze vi avevamo parlato del nuovo *Go Simulator*. Oggi è il turno di un altro gioco da tavolo: il Mahjong.

Il Mahjong è un gioco da tavolo che ha le sue origini in Cina. Sebbene ne esistano numerose varianti, legate alla regione geografica in cui viene giocato, il Mahjong più diffuso è quello denominato "di Hong Kong", che viene giocato da quasi un secolo nella zona del protettorato inglese. Curiosamente, essendo un gioco d'azzardo, il gioco non ha avuto una grande diffusione nella Repubblica Popolare Cinese, dove la pratica del gioco d'azzardo viene "disapprovata" dal governo.

Se si desidera fare un paragone di questo tipo, il gioco occidentale che più si avvicina al Mahjong è

la Scala Quaranta. Ci sono naturalmente alcune differenze fondamentali, e la principale è che a Mahjong si gioca utilizzando non delle carte ma delle tessere rettangolari, chiamate semplicemente "tessere". Le tessere sono divise in base alla figura che riportano e al numero che li identifica.

Un gruppo di tessere riportanti la stessa figura viene detto "serie", ed equivale (approssimativamente) a un seme delle nostre carte. Ci sono tre serie principali: I Bastoni, Le Sfere e i Caratteri, ogni serie è composta da nove elementi numerati da uno a nove.

Avremo quindi, per esempio, il quattro di sfere, il cinque di bastoni e il due di caratteri. Altre serie di tessere includono i fiori (otto in totale), i venti (quattro) ed i draghi (tre). Un set completo di tessere include quattro serie di ogni tipo (al contrario delle carte francesi, dove per ogni seme è presente una sola serie di carte).

Il gioco è molto semplice. Le tessere vengono disposte coperte intorno al tavolo da gioco. Ogni giocatore riceve segretamente una mano di tredici tessere e con esse deve cercare di costruire delle combinazioni. Ogni volta che viene il suo turno, il giocatore pesca una nuova tessera da quelle che si trovano sul tavolo e ne scarta una tra quelle che ha in mano, cercando di realizzare delle combinazioni di tessere, esattamente come nella Scala Quaranta.

Ci sono tre possibili combinazioni:

Chow: Tre tessere in ordine numerico (123, 567 ecc...).

Pong: Tre tessere identiche (111, 999, ecc...)

Kong: Quattro tessere identiche.

Lo scopo del gioco è "vincere" realizzando una mano nella quale tutte le tessere fanno parte di combinazioni: quattro combinazioni tra quelle che abbiamo visto e una coppia di tessere uguali (per un totale di quattordici tessere - la tessera che ci ha permesso di completare la mano non

Genere: Gioco da Tavolo  
Casa: Electronic Arts  
Sviluppatore:  
Nine Digits Software



- Ottima realizzazione introduttiva per i principianti.
- Buona intelligenza artificiale.
- Struttura di gioco molto alatoria.

## Versione PC

Il programma supporta solo la grafica VGA, ti sonario è di buona qualità anche su una scheda Adlib (essendo stato composto da Allstar "Fat Man" già famoso per avere composto la colonna sonora degli ultimi titoli della serie Ultima). Devo esser installato su hard disk, dove occupa oltre 4Mb. Gioca ottimamente anche su un 286, anche se la macchina più veloce decurtano i tempi di riflessione degli avversari.

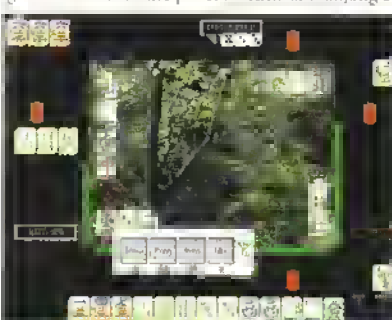
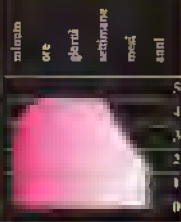
## K VOTO

### 798

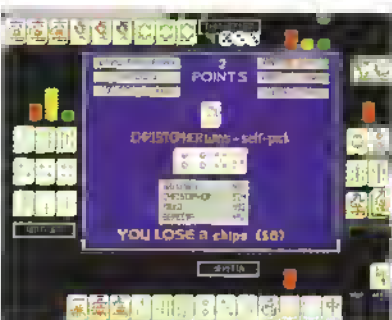


Conosciamo l'apparente semplicità, il Mahjong è un gioco immediato ed intuitivo. Non è un gioco di strategia come il Go, e durante una partita la fortuna regna sovrana (come in una mano di Poker o Blackjack). Il programma è molto buono, con un sequenziale premuroso che guida i principianti passo passo attraverso i misteri del gioco. L'intelligenza artificiale è stata sviluppata con cura e gli avversari sono rappresentati da foto digitalizzate molto divertenti. Occorre diverse sessioni prima di apprezzare tutta la sfumatura del gioco, legato soprattutto al raffinato sistema di punteggio. Complessivamente al tratto di una buona implementazione, ma se amate i giochi di strategia pure come gli scacchi a 0-0 non troverete molto pane per i vostri denti qui.

## CURVA INTERESSE PREVISTO



Gli sfondi digitalizzati sono molto rilevanti e ben si addicono alla origini orientali del gioco.



Da fase di gioco avvenuta: fortunatamente il computer a simulare il punteggio!

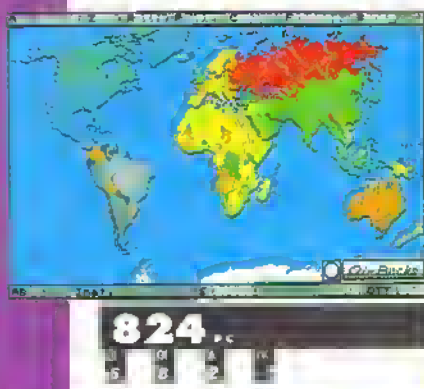
deve essere scartata).

È possibile pescare delle tessere scartate da avversari ma solo se ci permettono di combinare immediatamente una combinazione. Queste combinazioni devono essere dichiarate (mostrate agli avversari per provare che effettivamente la tessera pescata è servita per completare una combinazione). Il sistema di punteggio è la parte più complicata del gioco, ed è legato non solo ai tipi di combinazione realizzati ma anche al tipo di tessere che la compongono, alla posizione del giocatore vincente in rapporto al primo a giocare, alle tessere dei fiori e dei venti pescate ed utilizzate e così via. Fortunatamente è l'intelligenza artificiale del programma ad occuparsi di tutti questi particolari!

Vincenzo Beretta

HONG KONG MAHJONG PRO

79  
settembre 1992



## AIR BUCKS

Impressions, Amiga e PC, 49000.

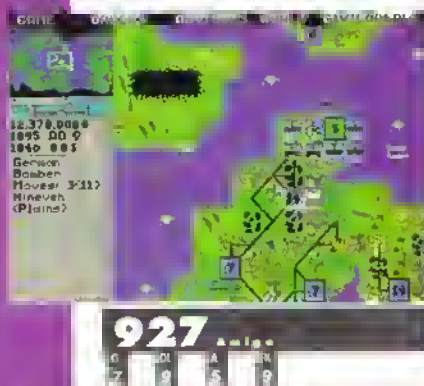
Ah, le lingerie in seta nera delle hostess...gli slip di pizzo che fanno capolino dalla minigonna attirando l'attenzione anche di quelli che sorvolano il Golden Gate per la prima volta: gli sguardi languidi fanno sì che il messaggio di "allacciare le cinture" arrivi a destinazione. Le gambe tortuose sono la causa del moto docile e grazioso del cuscino con i micidiali vassoripranzo...ma tale contemplazione genera un godimento effimero e, proprio per questo, sempre ricercato. Perché secondo voi è sempre Alumi a volare a Londra, Chicago o Zagabria?

Ah, i giochi di simulazione strategica della Impressions...mai fanno solo quelli da tempo immemore, e lo fanno con impensabile mestiere. Basta

dare un'occhiata alle recensioni di *Discovery* e *Samurai* (entrambi usciti vittoriosi dal K-test con 800 e rotti punti) per rendersene conto.

Stavolta il team Impressions si scatena con una simulazione di compagnia aerea con piena di situazioni da tenere sotto controllo che a parere del sottoscritto, complici un po' di ritocchi grafici ed un lievemente maggior numero di opzioni, avrebbe potuto benissimo essere intitolata *Simi Compagnia Aerea*.

*Air Bucks* ha uno scopo da perseguito ovvero riuscire, in quasi 20 anni di lavoro, a far risultare la vostra compagnia aerea la migliore per numero di apparecchi, volume di affari e i rotte coperte. Consigliatissimo ai mariachi del genere, inutile se avete lo sparatutto facile. Occhio all'inflazione



## CIVILIZATION

Microprose, Amiga

La Microprose ce l'ha fatta: se temevate che il vostro Amiga in seguito allo sviluppo dell' MS/DOS non fosse più in grado di fornirvi del divertimento a lungo termine potete comunicare a ricredervi!

Il capolavoro di Sid Meier è stato, infatti, convertito per il 16 bit di casa Commodore senza perdere nulla dal punto di vista della giocabilità. La grafica è ovviamente in 32 colori e, se nell'introduzione e nelle animazioni lascia un po' a desiderare, non è così per le fasi di gioco vero e proprio nelle quali la resa cromatica è quasi indistinguibile dalla versione originale per PC. Il sonoro è forse la parte che più ha sofferto nella conversione: alla Microprose inglese avrebbero sicuramente potuto fare qualche sforzo in più per sfruttare le migliori

qualità sonore Amiga, invece che riportare semplicemente quattro canali dalla Soundblaster.

Dal punto di vista del codice e non si può che elogiare la Microprose che ha incluso nella versione Amiga tutte le correzioni ai bug delle routine di intelligenza artificiale, che sono state inserite nella terza edizione di *Civilization* per PC, gli utenti Commodore potranno così giocare la versione più aggiornata del programma, senza dover acquistare nessun update.

Insomma, se lo stavate aspettando con ansia non resterete delusi, se invece non sapete di cosa stiamo parlando, sappiate che *Civilization* è semplicemente il miglior gioco di strategia che sia mai stato prodotto per qualsiasi computer, non è affatto noioso e non dovrebbe assolutamente mancare alla vostra collezione.



## 360 COMPILATION CD-ROM

Mindscape, PC

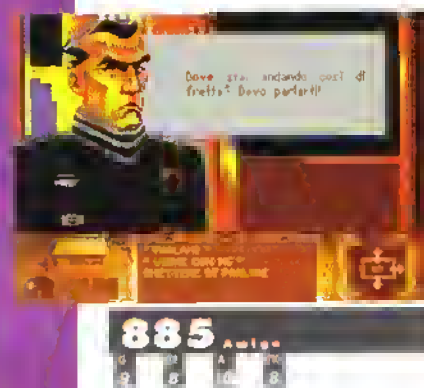
Questa volta non ci troviamo a parlare né di una nuova versione e neppure di un gioco originale. Ci troviamo, invece, davanti ad una raccolta di vecchi successi (o quasi) che per l'occasione sono stati muniti in un singolo CD-ROM.

L'idea è buona, tanto è vero che molte altre case prima della Mindscape hanno pensato di sfruttare l'enorme capacità del supporto ottico per proporre raccolte di vecchi prodotti.

Per l'occasione i giochi che troviamo su questo CD sono: *MegaFortress*, *Acts of the Great War* e *Dux Boot*. Tutti e tre appartengono al genere simulativo e per tutti si può parlare di prodotti di buona qualità.

In *MegaFortress* sarete al comando di una bombarda e

B52H Stratofortress e dovrete svolgere un'infinità di missioni controllando i vari membri dell'equipaggio. *Dux Boot* vi vede, invece, impegnati nel condurre un sommergibile U-Boot contro i carghi alleati della Seconda Guerra Mondiale. Infine *Acts of the Great War* vi permetterà di emulare le gesta del Barone Rosso nei cieli della Francia della Prima Guerra Mondiale. Piuttosto c'è da rilevare come fino ad ora questi tentativi non abbiano portato nulla di nuovo sul mercato, limitandosi a sfruttare solo la punta dell'iceberg delle potenzialità del CD-ROM. In ogni caso se il genere simulativo è il vostro forte questa raccolta potrebbe rappresentare un ottimo investimento: un ultimo particolare, nella confezione sono inclusi tutti i manuali delle edizioni originali.



## DUNE

Virgin Games, Amiga

Ecco la versione Amiga del gioco che qualche mese fa aveva fatto impazzire Alex Pasetto. La Virgin si era accollata un'impresa non indifferente tenendo la trasposizione informatica del capolavoro di Frank Herbert ma bisogna ammettere che i risultati ottenuti sono stati sicuramente accettabili.

Il gioco è composto da un misto di strategia, gestione ed avventura: inizialmente vi troverete nel vostro palazzo (ricordiamo che interpretate Paul Atreides) e dovrete cercare di stabilire un contatto con i Fremen che lavorano nelle caverne vicine. Alcuni personaggi presenti nel vostro palazzo vi aiuteranno nel vostro tentativo di sopravvivere e prosperare sull'insidioso pianeta di Dune: Guinev Hallel, l'esperto di armi e

combattimento; vostra madre Jessica che vi aiuterà ad accrescere i vostri poteri mentali; Thufir Hawat lo stratega di palazzo e Duncan Idaho il consigliere economico. *Dune* è ricco di animazioni e tutti i personaggi si muovono quando vi parlano, la grafica di questa versione per Amiga non è niente male, soprattutto tenendo in considerazione le limitazioni imposte dal 32 colori su schermo, le animazioni degli intermezzi sono sufficientemente fluide, anche se il loro caricamento da dischetto può diventare noioso dopo qualche tempo.

Fortunatamente *Dune* prevede una funzione di installazione su hard disk che consente ai fortunati possessori di disco grande di evitarsi i lunghi caricamenti e forse l'ora di un hard disk di serie per Amiga?



**HARDWARE E SOFTWARE**

**HD 210 Mb £ 1.490.000**

Con interfaccia Amiga Fast File System  
Possibilità di espansione a 8 Mb

**HD 210 Mb £ 1.490.000**

Con interfaccia PC Future Domine  
Hyper Performance

**FaxModem ACEEX £ 799.000**

da 300 a 14.400  
Altissime prestazioni.

Compatibile con Amiga, Atari, PC  
Interfaccia Macintosh £ 100.000

**NOVITA**

**GVP Impact VID 7024 a 24 bit**

Compatibile Amiga 2000 e 3000  
RGB Composito, SVHS, Frame Grabber,  
Deinterlace, Picture in Picture, Splitter.  
Compatibile Macro Paint, Calligari,  
Scala 4. NTSC e PAL  
**£ 3.690.000**

**Disk Driver esterni SCSI £ 490.000**

compatibili Amiga, PC, MAC da 20 Mb  
**Dischetti £ 20.000**

**Video Master £ 399.000**

nuova apparecchiatura per collegare  
il PC VGA al TV o Video registratore  
per riversare su VHS o SVHS

**Geo Works Unsamble £ 179.000**

Integrato Data base

**OFFERTA SPECIALE**

**Schede Video TIGA Texas 60 MHz**

**£ 699.000**

**16,7 MILIONI DI COLORI**

**65536 COLORI**

**Schede VGA per PC con 2 Mb**

**NCR RAM DAX XGA**

**£ 350.000**

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO  
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI)

PER LE ORDINAZIONI  
POTETE TELEFONARE ALLO

OPPURE MANDARE  
UN FAX ALLO

**SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE**

**02/93505280**

**02/93505942**

**02/93505219**

## VIDEO BACKUP SYSTEM

Questo pacchetto permette di salvare il contenuto di Hard Disk e dischetti Amiga-Dos su videocassetta, usando un qualunque videoregistratore. All'interno di una videocassetta da 4 ore si possono salvare fino a 220 Mb di dati, programmi, utility...

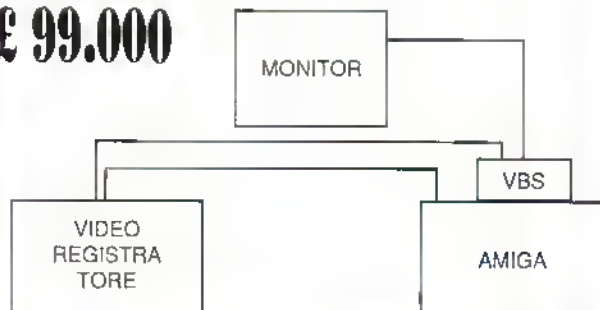
Il backup di un singolo disco ha la durata di circa 1 minuto.

Potranno essere recuperati solo determinati file di backup perché il programma di gestione, tramite un apposito menù, terrà conto dei giri del videoregistratore e posizionerà la testina direttamente sul file che interessa.

Per utilizzare VBS non è necessario possedere un Hard Disk.

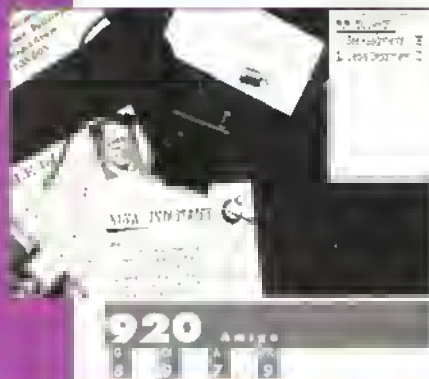
Completo di Hardware e Software con manuale in italiano.

**£ 99.000**



**PRESTO DISPONIBILE ANCHE LA VERSIONE PC**





## FLOOR 13

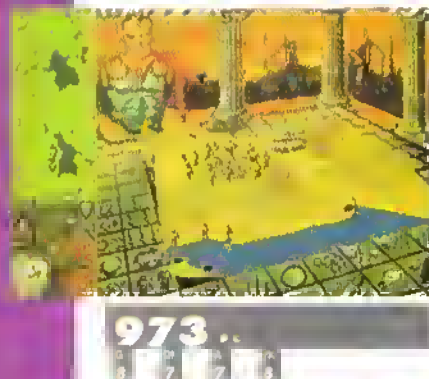
Virgin Games, Amiga

Sul numero di novembre dell'anno scorso recensivamo un gioco per PC che usciva dagli schemi tradizionalmente legati al divertimento, un software che ci metteva nei panni di un agente governativo a capo di un dipartimento segreto del governo inglese, incaricato di lavorare nell'ombra, per accrescere la popolarità del partito di governo alle spese dell'opposizione.

Gli uffici di quest'agenzia sono localizzati al tredicesimo piano (da qui il titolo) di un edificio situato nei Docks di Londra, ed è qui che si svolgerà tutto il gioco d'azione. Infatti, vi vedrà impegnati a consultare rapporti giornalieri, ad assegnare incarichi a squadre di investigatori, assistenti, spie e a decidere sulle indagini

da condurre sui personaggi più in vista del regno. Se a molti la cosa potrà sembrare monotona, vi assicuriamo che basati anno pochi giorni perche vi trovate così soli fino all'inverosimile nel tentativo di scoprire intighi, uscire indenni da scandali e tenere alta la bandiera del vostro governo.

La versione per Amiga è in tutto e per tutto identica a quella per PC e la grafica in bianco e nero riesce a ricreare un'atmosfera cupa ed opprimente che si adatta alla perfezione alla trama del gioco. In conclusione un prodotto innovativo, con una trama incredibilmente avvincente ed elaborata che saprà entusiasmare e tutta i fan dei romanzi di genere spionistico, la Virgin ha svolto un ottimo lavoro di conversione e di conseguenza non possiamo che raccomandare l'acquisto.



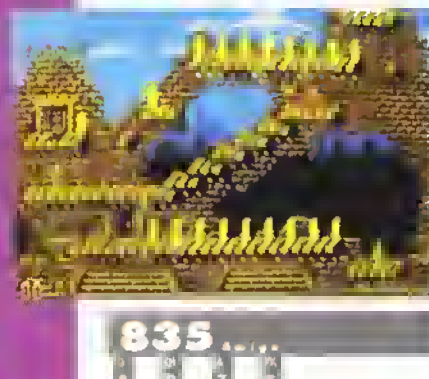
## POWERMONGER

Bullfrog/Electronic Arts, PC

Popolous, Mega-lo-mania, Utopia, l'elenco potrebbe continuare... C'è stato un periodo nella storia dei videogiochi in cui sembrava che venissero pubblicati soltanto God Simulator, la Bullfrog dopo l'incredibile successo del suo primo prodotto Popolous si mise immediatamente al lavoro sul suo seguito ideale Powermonger che ora è stato finalmente convertito anche per PC. In Powermonger non controllerete un'intera popolazione, ma solo un municipio di guerrieri ed il loro generale, il vostro scopo sarà quello di guidarli alla conquista del mondo che, per l'occasione, è fornito da una serie di isole. La grafica è molto particolare: vedrete il mondo da un'angolazione variabile a vostro piacimento e potete zoomare fino a raggiungere il

luogo di dettaglio desiderato: ogni particolare è stato riprodotto, perfino le pecore e gli uccelli che si alzano in volo. Durante il gioco le condizioni atmosferiche cambieranno in occasione e la resa grafica di pioggia, neve, ecc. sarà ottimale. Per riuscire nella vostra impresa dovete saccheggiare villaggi, stringere patti di alleanza con altri generali, inventare nuovi armamenti, sfruttare gli artigiani dei villaggi conquistati, insomma, comportarvi come un vero generale con tutte le sue responsabilità.

La conversione da Amiga è riuscita bene, per giocare non è necessaria una macchina velocissima e, per chi finiva subito tutte le isole, è già previsto un data disk sulla Prima Guerra Mondiale.



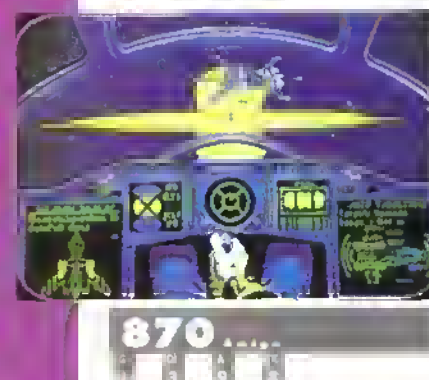
Ocean, PC

I simpatici canini sono stati lanciati dal successo Psychosis Lemmings, da allora molte altre case di software hanno pubblicato dei titoli che, più o meno, si ispiravano alle avventure dei buffi omni dai capelli rossi. E ora il turno della Ocean che ci propone, con questo Pushover, una simpatica sfida per le nostre meningi. Il gioco è stato lanciato in Inghilterra in concomitanza con il battage pubblicitario di una famosa marca di snack al formaggio ma, benché questo avrebbe potuto significare vendite assicurate in ogni caso, la Ocean è riuscita a proporre un gioco carino, ben studiato e soprattutto, molto divertente. Se vi ricordate il gioco che utilizzava le pedine del domino disposte una in fila all'altra, promette ad essere e fatte cadere in sequenza,

avete già capito l'essenza del gioco.

Gli Am, la simpatica formichina protagonista del gioco, deve spostare le vane pedine (che comprendono anche alcuni pezzi speciali che volano, si ribaltano, esplodono, ecc.) per riuscire a farle cadere in modo da attivare il pezzo che farà aprire la porta del livello. La longevità del prodotto è garantita dai 100 livelli che sono raccolti nei tre dischetti forniti nella confezione, il programma supporta la maggior parte delle schede sonore presenti sul mercato e le schede grafiche EGA e VGA.

Per quanto riguarda il confronto con la versione Amiga, il discorso non si pone, in quanto, a parte qualche differenza nel sonoro, il due prodotto sono virtualmente identici.



## WING COMMANDER II

SPECIAL OPERATIONS 2

Origin/Mindscape, PC

La vendetta dei Kilrathi non sembra aver fine! La Origin ci propone l'ennesimo data disk per il suo kolossal fantascientifico consentendoci di compiere altre 20 missioni contro i perfidi alieni. Ovviamente è stata mantenuta la rovinante presentazione grafica e sonora, comprendente anche decine di filmati digitalizzati (soli per chi possiede una Soundblaster però), che ci contraddistinguono gli episodi precedenti ma sono anche stati aggiunti alcuni elementi innovativi che dovrebbero garantire la longevità di questo prodotto. In Special Mission: potete pilotare il Morningstar: il nuovo super caccia della Confederazione armato con i missili nucleari tattici Mace.

Per i fanatici del gioco ci sarà la possibilità di passeggiare con i Jazz Colson (la Origin sembra essersi fissata con questo proposito di vendetta) e di eseguire qualche altra missione insieme a Mainiac e il suo squadrone di Aquile Selvaggio. Uno degli aspetti più innovativi del gioco (il che è dire tutto) è rappresentato dalla possibilità di modificare a proprio piacimento tutti gli insulti che i piloti si lanciano durante i loro esasperati duelli.

In questo prodotto non troverete certo novità galattiche ma se cercavate qualcosa che potesse darvi le stesse emozioni dei precedenti titoli Origin, potete smettere di cercar e in Special Operations 2 ci sono abbastanza missioni da tenervi occupati per un bel po'.



# COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA

Tel. 051/343504 - Fax 051/344906

051/343362 BBS 051/347736

## STOP!!

alla ricerca spasmodica del prezzo più basso in rapporto alla qualità e al servizio  
alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita  
alla ricerca della disponibilità  
alla ricerca delle riparazioni veloci  
alla ricerca di consulenza qualificata  
alla ricerca di novità in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO  
CHIUSO LUNEDÌ MATTINA



Hardware e software per Commodore e PC, specializzati in accessoriistica per Amiga vastissimo assortimento di genlock, espansioni, schede grafiche, hard disks interni ed esterni, schede acceleratrici, prodotti professionali, digitalizzatori audio-video importazione diretta e assortimento completo di console e cartdriges!!!!

## OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitori accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3", 5 1/4, 1.44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda vga 800x600 testato e garantito per 12 mesi LIT. 1.285.000 !!!

## INOLTRE

### OFFERTA ESPANSIONI AMIGA 500 E PLUS

512Kb no clock .....	L.65.000
512Kb + clock .....	L.78.000
512Kb esp 2Mb+clock .....	L.95.000
1Mb per A500 plus .....	L.150.000
1,5Mb int.exp a 4Mb+clock ..	L.259.000
2 Mb int.exp a 4Mb+clock ....	L.299.000
2,5Mb int.exp a 4Mb+clock ..	L.339.000
3Mb int.exp a 4Mb+clock .....	L.379.000
4Mb int. con clock .....	L.459.000
6Mb int. con clock NOVITA ..	L.843.000
8Mb SUPRA esterna passante .....	L.999.000

### AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb .....	L.340.000
4Mb espandibile a 8Mb .....	L.500.000
8Mb .....	L.799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns ..	L. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMAN, CANON, KODAK accessoriistica specializzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, software grafico professionale. Richiedete il nostro catalogo GRATUITO!

**PREZZI IVA INCLUSA  
VENDITA ANCHE PER  
CORRISPONDENZA**

**APERTI DALLE 9 ALLE 19:30  
ORARIO CONTINUATO**

VXL 30 25 Mhz PER  
A500 E 2000 LIT. 680.000

VXL 30 40 Mhz PER A500 E 2000  
CON COPROCESSORE MATEMATICO  
68882LIT. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA  
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 289.000

AMIGA 2000 L. 1.099.000  
Amiga 3000 25/52 L. 4.199.000  
Amiga 3000 25/100 L. 4.899.000

A500 PLUS + 1 GIOCO  
originale in omaggio  
**£. 620.000**

A600 + 1 GIOCO  
originale in omaggio  
**£. 720.000**

A600 HD + 1 GIOCO  
originale in omaggio  
**£. 820.000**

Personal Computer con:  
Mouse, Dos & Windows originali  
**£. 1.285.000**

### HARD DISKS

INTERNI PER A500/A2000 - NOVIA

Si tratta di hard disks da 2.5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!

LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)

NON SI UTILIZZA SLOT (A2000)

20 Megabytes .....	Lit. 499.000
40 Megabytes .....	Lit. 699.000
60 Megabytes .....	Lit. 1.199.000
85 Megabytes .....	Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000 NOVIA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz già

Incorporati!!!

20 Megabytes/ADSPEED .....	Lit. 899.000
40 Megabytes/ADSPEED .....	Lit. 1.099.000
60 Megabytes/ADSPEED .....	Lit. 1.539.000
85 Megabytes/ADSPEED .....	Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3.5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI: elettronico che permette di riconoscere automaticamente il primordrive esterno come DFC: nessuna saldatura!!!

52 Megabytes .....	Lit. 849.000
105 Megabytes .....	Lit. 1.259.000
120 Megabytes .....	Lit. 1.379.000
240 Megabytes .....	Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16 Mhz già incorporati!!!

52 Megabytes/ADSPEED .....	Lit. 1.239.000
105 Megabytes/ADSPEED .....	Lit. 1.649.000
120 Megabytes/ADSPEED .....	Lit. 1.769.000
240 Megabytes/ADSPEED .....	Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 52Mb exp 8Mb .....	Lit. 1.061.000
GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb .....	Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp 8Mb .....	Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp 8Mb .....	Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp 8Mb .....	Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb .....	Lit. 995.000
OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb .....	Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb .....	Lit. 1.539.000

ESTERNI PER A500 AT-BUS

ROCHARD 40Mb exp 8Mb .....	Lit. 919.000
ROCHARD 80Mb exp 8Mb .....	Lit. 1.099.000
ROCHARD 120Mb exp 8Mb .....	Lit. 1.299.000
ROCHARD 240Mb exp 8Mb .....	Lit. 2.099.000

**COME ORDINARE:** telefono 051-343.504

fax 051-343.362

posta COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2

BOLOGNA

24 ore su 24 In BBS

051-347.736

**SPEDIZIONI:**

Pagamento anticipato: NESSUNA SPESA

Pagamento contrassegno a forfait Lit. 12.000

Corriere (pagamento anticipato) a forfait Lit. 40.000

TUTTI I MARCHI ELENCATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE





920  
MUSTLUCH  
9 7 7 8



905  
9 7 7 8



820  
9 7 7 8



809  
9 7 7 8

## PRINCE OF PERSIA

Broderbund, Macintosh

Uno dei giochi più convertiti della storia (*Prince of Persia* ha visto la luce su un'incredibile quantità di macchine, dall'Amiga al Gameboy, dal PC al Super Nes) arriva finalmente su Macintosh, computer sempre più supportato dalle software house in termini videogiochistici. Lo scopo del gioco rimane il medesimo: guidare il principe Allan (il buono della simulazione) attraverso i meandri della reggia del Gran Visir (il cattivo della simulazione) allo scopo di recuperare la solita principessa ricca, bella e famosa che, tanto per cambiare, ha deciso di farsi rapire.

La struttura di *Prince of Persia* su Mac è la stessa delle altre versioni: l'avventura è sotto forma di platform-prichaduro ed è richiesta una minima dose di

orientamento per non perdersi fra le stanze e un pizzico di strategia per scovare passaggi segreti, bonus o situazioni "alla *Another World*" apparentemente inaccessibili.

Le animazioni, i caratteristici peculiari di *Prince of Persia*, sono favolose e la grafica, soprattutto se avete un Macintosh a colori, è sensazionale. La giocabilità e rimasta la medesima delle altre versioni (ottima) e la longevità è buona. In definitiva quindi un gioco non ideale per il Macintosh e inadatto a tale computer (lo dimostra la carenza dei titoli finora usciti su Mac, da *Railroad Tycoon* a *Sim City*), convertito alla perfezione. La miglior versione di *Prince of Persia* è qui: se avete un Macintosh a colori non farete sfuggire.

## SUPER TETRIS

Microprose/Spectrum Holobyte, Amiga

Eccoci arrivati a parlare della nuova versione di quello che, senza dubbio, è stato uno dei passatempi più popolari degli ultimi anni. *Super Tetris* si propone il non facile compito di migliorare quello che da sempre è il K-Parametro per i compiaci: se avete letto la recensione sul numero scorso saprete già che il buon vecchio Alexey Pajitnov è riuscito nel miracolo di offrire qualcosa di superiore al suo già acclamatissimo successo. In *Super Tetris* sarà possibile giocare da soli, contro un proprio amico o anche (e questa è davvero interessante) in un nuovo modo cooperativo a due giocatori.

Nel modo cooperativo, si siederanno di volta in volta due pezzi al due lati dello schermo e toccheranno ai due

giocatori trovare un modo di sfruttare la cosa a loro vantaggio. Possiamo assicurare che anche i giocatori più esperti dovranno sviluppare delle strategie innovative per poterla cavare con i pezzi di un amico che intralciano il proprio lavoro.

L'innovazione che distingue maggiormente il gioco dal suo predecessore, è comunque rappresentata dalle bombe che, per ogni linea che completiamo, ci vengono assegnate per permetterci di distruggere i pezzi che non rispondono ai nostri desideri.

Il giudizio finale non può che essere positivo, anche se rispetto alla versione PC quella per Amiga è un poco più lenta.

## THE DARK QUEEN OF KRYNN

SSI, PC

Dopo la saga di *Pool of Radiance*, anche quella iniziata con *Champions of Krynn* è arrivata alla conclusione con questo terzo episodio. L'avventura, partendo là dove si era conclusa in *Death Champions of Krynn*, si svolge secondo i canoni ormai affermati del sistema AD & D della SSI, con una grafica VGA migliorata e una colonna sonora degna di un film horror, anche se in *TDQOK* l'avventura è più orientata verso l'esplorazione e la soluzione di mini-quest piuttosto che verso il combattimento.

I personaggi partono dal decimo livello (i maghi dal dodicesimo - ci sono degli spelli incredibili) e possono arrivare tranquillamente al quarantesimo, con HP, AC e XP da brivido. Naturalmente anche i nemici non

sono da meno, e potrete incontrare dietro ogni angolo Red Dragon, i soliti Draconiani, più qualche creatura magica creata ex-novo per questa avventura, come Enchanted Bazaar o delle creature marine come l'Amph Dragon - infatti *TDQOK* è il primo gioco della serie ad avere delle ambientazioni sottomarine.

Come per *Pool of Darkness*, un grave difetto, non dovuto ai programmatori del gioco, ma al sistema AD & D e che dovrete scegliere personaggi quasi o umani o elfici, visto che le altre razze sono limitate nella loro carriera. E combatterete sette Red Dragon con un mago all'ottavo livello e un buon metodo per finire a vederle crescere le margherite dalla parte delle radici...

## THE TWO TOWERS

Interplay/Electronic Arts, PC

La seconda puntata della trilogia tolkieniana della Interplay viene pubblicata, molto opportunamente, nell'anno del centenario della nascita dell'autore inglese, e anche il capitolo finale *The Return of the King* è atteso per la fine del '92.

La struttura di gioco è simile al più recente titolo della serie *Ultima*, con i personaggi del party che si muovono in tempo reale in un vasto territorio con vista dall'alto e una serie di icone e sottomenu richiamabili in ogni momento che permettono di compiere azioni particolari come gettare un'incantesimo o parlare con i personaggi non giocanti. Una serie di paragrafi narrativi numerati accompagna il manuale, e in particolari momenti il programma invita a odare a leggere non di questi

paragrafi per avere maggiori informazioni su cosa sta accadendo.

Alla fine del primo capitolo la compagnia si divide e i vari protagonisti si sparpagliano per la Terra di Mezzo. L'avventura passa dall'uno all'altro di questi gruppi ogni volta che accade qualcosa di interessante mantenendo una tensione narrativa costante durante tutta l'avventura. Il problema, grosso, è che se conoscete la trama del libro non avrete sorprese, se non la conoscete frasi come "dovete fare questo e poi andare là", "vi attendono in questo luogo" e la tragiconica "non è di lì che va avanti l'avventura!" rovinano molto del gusto del gioco. Peccato, perché l'implementazione è molto buona e il commento musicale veramente eccezionale.





# PERGIOCO.

## I NEGOZI PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.

Da Pergioco trovi

 le console  
**GAMEBOY,  
LYNX, GAME-  
GEAR, NEO GEO**

**NINTENDO, MEGA  
DRIVE e tutti i video-  
giochi esclusivamen-  
te originali.**


 **Tutti i  
videogames,  
esclusivamente origina-  
li, per qualsiasi compu-  
ter: PC, Amiga, Atari ST,  
Commodore 64, Am-  
strad.**

**Giochi di ruolo, miniatu-  
re in lega  
di piombo,  
boardgames,  
wargames, giochi di  
società, scacchiere elet-  
troniche Kasparov, li-  
brogames, minigiochi e  
aquiloni.**

**Da Pergioco trovi  
sempre disponibili i ca-  
taloghi gratuiti, aggiorn-  
nati e approfonditi per  
sette.**

 **MILANO**  
**Vendita per corrisponden-  
za in tutt'Italia, tel.02/ 874580 - 874593.**

 **MILANO**  
**il negozio è in via San Prospero 1, MM1  
Cordusio.**

 **ROMA**  
**il negozio è in via Degli Scipioni 109-111,  
Metro Ottaviano.**

Cominciamo a giocare il gioco informazione, il gioco di società in formato pubblicazione simile ad una rivista. Il primo della serie è Tangentomane, dove il protagonista sei tu, tu organizzi e gestisci incassi illeciti e quant'altro, e facendolo conosci quello che nessuno spiega mai...il sistema, oltre lo scandali- smo e dentro la notizia.

**La ragnatela delle complicità soffoca Metropoli.  
Tangenti: le mani sulla città!  
Giunta e Opposizione: politici tutti corrotti e corruttibili.**

*Echi di cronaca d'una partita. Scandalo nel bagno dell'Istituto Case Della Gente! Un assessore del Partito del Maiale è stato fotogra- fato mentre si infilava in tasca una busta datagli da un imprenditore tra- vestito da inserviente! A seguito del fatto, dall'Opposizione, il partito Dialettale attacca la Giunta e chiede le im- mediate dimissioni del- l'Assessore al Bilancio. Intanto la Magistratura indaga, e scopre strane sottoscrizioni che arri- vano da non si sa chi, proprio nelle casse del Partito Dialettale. Im-*

*mediato il sequestro di tutti i fondi neri scoperti in Fe- derazione. Chi fermerà la Giunta? Se volete sapere come va a finire, giocate a... Tangentomane!*

Foto  
d'agenzia:

Tangentomane fotogra- fato in compagnia al parco dei divertimenti. Ha sotto- braccio anche la busta contenente 2 miliardi di fondi neri.



Attenzione, è un gioco di gruppo; perciò dovete essere almeno in quattro, ma non più di nove.

Il gioco Tangentomane comprende: il regolamento generale, i fascicoli allegati TOP SECRET GIUNTA e TOP SECRET OP- POSIZIONE, il foglio segnalini da ritagliare, 9 schede del giocatore, la mappa e la busta del Tangentomane. Ogni riferimento a fatti o persone realmente esistenti è assolu- tamente casuale e frutto di pura fantasia ludica.

**Tangentomane! costa  
18000 lire.**



# TNT Tricks 'n' Tactics

Questo mese nei TNT curati da Paolo Paglianti troverete la mega guida a *Civilization*, la soluzione di *Bargon Attack* e la guida ufficiale a *Sensible Soccer*, realizzata dai suoi stessi programmatori. Avete finito qualche avventura o mappato anche l'ultimo dungeon di un GdR? Bene, spediteci a Kappa, Via Aosta, 2 - 20155 Milano. Paolo è disponibile ogni venerdì dalle 18 alle 19 allo 02/33100413. Se poi volete mettervi in contatto telematico con la Redazione di Kappa, telefonate a Ultimo Impero, allo 02/55302337 (riapertura l'8 Settembre).

# CIVILIZATION

Costruire un impero non è poi così semplice, vero? Per tutti i novelli Cesare lettori di Kappa, Paolo Paglianti ha scritto qualche consiglio maturato dopo lunghe ed estenuanti lotte all'ultima calapulta. Un ringraziamento particolare per i numerosi consigli va a Federico Santin, ad Alex Pasetto e a Vincenzo Beretta.

## LA FONDAZIONE DI UN IMPERO

Se scegliete l'opzione che crea un mondo a random, vi consigliamo di ricominciare tutto da capo se per caso iniziate la partita su un'isola troppo piccola o nei pressi dei poli artici: infatti in questi due casi, non riuscireste a svilupparvi al passo con le altre civiltà. Se scegliete la Terra, vanno molto bene le posizioni di partenza dei tedeschi, degli americani e degli egiziani. Invece i romani e russi si troveranno sin dall'inizio tra due fuochi.

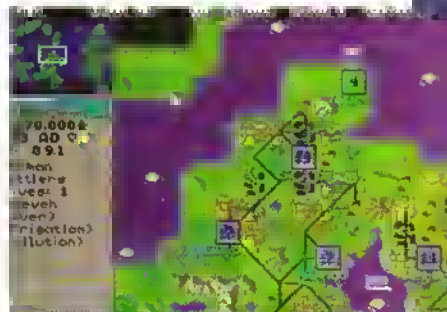
Il terreno è di vostro gradimento? Ok! Allora, prima di tutto, dovete fondare la vostra capitale: cercando di non perdere più di due o tre turni prima di fondare la città, trovate un posto nei pressi del mare (o di un fiume) e preferibilmente con un paio di terreni "speciali" (i terreni "speciali" sono quelli che hanno particolari bonus: la pianura con il cavallino, il mare con il pesce, ecc.) in modo da poter contare su qualche unità di cibo e produzione in più.

Infatti, andando nello schermo della città, vedrete che la città dispone di un terreno lavorato per ogni persona raffigurata in alto a sinistra: cliccandoci sopra, togliete quello che state lavorando (all'inizio ne avrete solo uno) e pro-

vate a posizionarlo sugli altri terreni disponibili. Scoprirete che la pianura aumenta la produzione (lo scudo) e il cibo (la pannocchia di grano), mentre il mare migliora i commerci (le frecce). All'inizio vi conviene aumentare la produzione, in modo da creare le unità in minor tempo: dovrete creare almeno tre unità difensive (phalanx) e un paio di milizia, da utilizzare come esploratori. Fortificate le phalanx, due in città e una poco lontano, meglio se su un terreno facilmente difendibile, come montagna o collina.

Cercate con questa unità di difendere le vie di accesso. Per esempio fortificate vicino a "strozzature" in cui il continente si restringe a due caselle di larghezza. Invece con le milizia esplorate il territorio, con tre scopi: rendervi conto della geografia del vostro continente, in modo da trovare zone favorevoli per la costruzione di altre città, trovare altre civiltà o scoprire dei villaggi (sono quelli grigi): infatti questi ultimi sono molto importanti, perché possono nascondere sia delle minacce che delle fortune - potrete trovare soldi, pergamene che rivelano una scienza, unità che possono mettersi al vostro servizio o fondare addirittura una città!

Se disponete di quattro o cinque unità, è tempo di pensare alla "politica interna": costruite subito le barrack, che aumentano il livello di preparazione delle vostre unità militari, e successivamente, il granary e il market. Se per caso non avete le conoscenze necessarie, o li avete già costruiti, iniziate la produzione di un'unità di settler. Siate molto attenti: queste sono unità speciali, che possono costruire strade, irrigare le campagne o bonificare paludi, ma costano un'unità di cibo per turno, quindi se esaurite il cibo, i settler vengono automaticamente dispersi. Inoltre, quando costruite un settler, il "grado" della vostra città (il numero che appare su di essa) diminuisce di uno, quindi se la città è di grado 1, la distruggerete!



E' quasi tutto! Al German (Blu) manca una sola città a averne conquistato il mondo. Notate la numerose zone di Pollution, meglio creare qualche Settler per bonificare prima di conquistare l'ultima città.

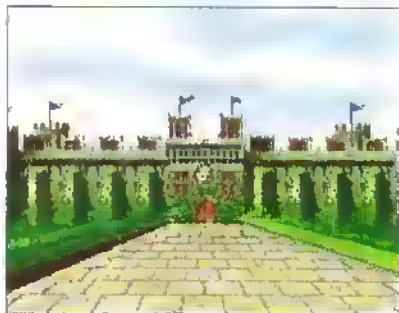


Questa è una città all'apice del suo sviluppo: particolarmente importanti nel Mass Transit, la Cathedral e la Factory. Senza i si probabilmente non si sarebbe sviluppata fino a questo punto.

Utilizzarli per una decina di turni per migliorare i terreni adiacenti alla vostra città, irrigandoli e costruendoci strade, poi spostateli per costruire una seconda città. Quindi sviluppalta come la prima, e, dopo un po', costruite un altro settler, con cui costruire un'altra città, e così via.

Se potete, costruite le vostre città né troppo vicine a quelle già esistenti (affinché non si intacchino l'un l'altra per le risorse dei terreni) né troppo lontane: se infatti sono distanti cinque o sei caselle, e sono unite da una strada, potrete spostare le unità molto velocemente da una città all'altra, in modo da scongiurare una imprevvisa minaccia (come lo sbarco di barbari o di invasori).

Quando avrete cinque o sei città, dovrete stabilizzare la vostra economia: nelle città interne spostate lo sviluppo sui terreni che aumentano il commercio e la produzione di cibo e costruite (se non li avete già)



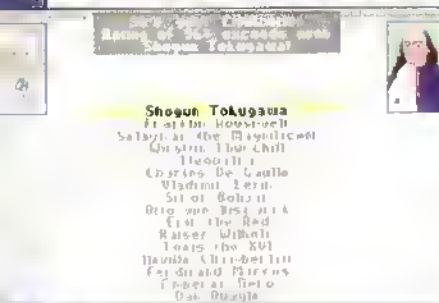
Ta-Dah! Questo sì che è un palazzo da vero imperatore! Ma bisogna sudare per ottenerlo...



# Tips & Tactics



La schermata in cui viene gloriato il vostro comportamento a i vostri risultati, un po' come il voto di maturità (se la scuola funziona). Notate come sia importante controllare e catturare la Wonder (guardi matà del "santo"), e il passo della Poluzione e della Pace.



Il gladio finito. Se riuscite a superare il 50% è già un buon risultato.

market, granary e temple. Nelle città di confine (anche quelle sulla costa) costruite le mura e prediligete i territori che aumentano la vostra produzione. Inoltre, iniziate a prendere in considerazione di cambiare forma di governo: se le città sono oltre il grado 5, vi conviene trasformarvi in una monarchia, in modo da aumentare la produzione e il commercio, anche se dovrete pagare tutte le unità. Per questo motivo, sciogliete tutte le militia, perché a questo punto del gioco dovrebbero essere fin troppo obsolete, e lasciate solo due unità per città, altrimenti correrete il rischio di non poter produrre più niente.

## LE MERAVIGLIE

In Civilization potrete costruire molte meraviglie del mondo antico o contemporaneo. Quelle più utili, se non indispensabili, sono: il Faro e il Magellan (vi permettono di muoversi di una casella in più con le unità navali), l'Isaac Newton College (i vostri scienziati scopriranno subito due invenzioni), l'Apollo Program (potrete vedere tutte le città sulla mappa) e il Manhattan Project (vi permette di costruire i missili atomici). Le altre (Cure for Cancer, la Cappella Sistina, lo Shakespeare's Theatre, ecc) sono utili per aumentare il numero di cittadini felici, ma non sono indispensabili.

Ricordatevi che catturando una città che ha delle Meraviglie, riceverete i bonus di queste automaticamente, senza dover perdere molti turni per costruirle. Un po' sporca, ma efficace!

## INCONTRARE UNA CIVILTÀ

Prima o poi incontrerete un'altra civiltà (o magari sarà un'altra civiltà a trovare voi!). Se potete produrre i diplomatici, mandatene uno a stabilire l'ambasciata, in modo da scoprire l'orientamento del loro leader: se è classificato come militarista o perfezionista, aspettatevi un attacco, anche (e soprattutto...) a tradimento. Se invece si dimostra amichevole, non ci saranno problemi se non sarete voi a invadere per primi. Sempre che non mostriate una tendenza espansionistica. In Civilization i pacifisti non dureranno molto...

Se siete nel primo caso, preparatevi in tempo, ricordandovi che la miglior difesa è l'attacco! Nelle città dell'interno produrate unità d'attacco (catapulte o legioni), mentre con le città di confine concentratevi sulla produzione di unità difensive. Scegliete un punto abbastanza difendibile (magari circondato dalle montagne o dai fiumi) e abbastanza lontano dalle vostre città (quattro-cinque caselle almeno) e riunite le unità d'attacco, insieme a qualche unità difensiva, da collocare un po' più all'esterno, in modo da poter prevenire un eventuale attacco.

Ricordatevi che se una catapulta ne attacca cinque nemiche una sull'altra in una stessa casella, ha buone possibilità di distruggerle tutte in un solo colpo! Quindi difendete le vostre unità d'assalto. Inoltre, con un paio di settler (ricordatevi però che sono molto vulnerabili) collegare il punto di raccolta sia alle vostre città che alla frontiera, in modo da potervi ritirare o di poter arrivare sul luogo degli scontri molto velocemente. Quando avrete abbastanza unità (generalmente ne bastano 15 di attacco e 5 di di-

fesa) avvicinatevi al confine e varcatelo. D'ora in poi tutto può succedere, quindi salvate spesso! Avvicinatevi ad almeno due città nemiche (in modo da dividere le forze avversarie) posizionate nelle caselle adiacenti le unità difensive e fortificatele. Questo perché, specie dal terzo livello in su, il computer attacca le unità d'assalto. Il turno successivo fate avanzare le unità d'assalto e attaccate.

Se un assalto è particolarmente sfortunato (cioè perdetevi più della metà delle vostre unità), uscite e ricaricate (non è onesto, ma fa niente!). Se invece avete catturato le città assediata, preoccupatevi di difenderle con le unità difensive, cercando di avanzare un altro po' con quelle d'attacco. Prendete poi delle unità abbastanza veloci (carri o cavalieri) ed esplorate il territorio nemico, cercando le altre città e in particolare la capitale. Quando avete trovato la capitale, preparate un altro punto di raccolta. Insieme a quello "terrestre", costruite due o tre navi (se avete solo le truppe d'assalto. Avvicinatevi sia da terra che da mare, e attaccate in due ondate, prima da terra e poi dal mare: questo perché se l'attacco terrestre va male, potete ritirarvi più velocemente via mare. Se la capitale nemica cade, spesso la civiltà nemica si dividerà in due, consentendovi di allearvi con una delle due fazioni per distruggere l'altra.

Se vi trovate di fronte ad un nemico particolarmente potente, potete cercare di destabilizzarlo: per esempio, con gli ambasciatori, potete incitare rivolte nelle città, distruggergli degli edifici (a volta vanno giù le mura), o rubargli delle tecnologie non ancora in vostro possesso. Un altro modo è disseminare il suo terri-



I Germani (la città è in preparazione di un attacco contro gli Zulu (Vard), ammassando unità d'attacco (catapulte e carri) vicino al punto ben difendibile (la città fortificata un po' più a sud). Purtroppo per loro sono arrivati dei Pirati (Polsi) a guastare la festa. Notate inoltre che gli Zulu non si stanno facendo crescere l'aria sotto i piedi hanno già mandato una catapulta per dare un po' di botta.

torio con delle vostre unità: visto che un'unità non può passare vicino ad una avversaria, bloccate i suoi movimenti, e, allo stesso tempo, terrete d'occhio le unità nemiche.

Infine, se dovete conquistare una città avversaria particolarmente ben difesa e il vostro nemico è sotto un regime diverso dall'anarchia, potete congelarla d'assedio. Preparate cinque o sei unità di difesa (ormai dovreste avere i musketeer) e qualche ambasciatore. Posizionate le unità di difesa vicino alla città (ricordandovi che una città può utilizzare il terreno esterno in un raggio di due caselle) e fortificatevi. Visto che le unità militari vicine ad una città nemica sono bloccate (cioè non possono passare di lato), posizionatevi con gli ambasciatori sulle caselle difficili da raggiungere. In questo modo la città nemica perderà completamente la produzione di cibo (quindi i cittadini si rivolteranno, rendendo più instabile la città) e non potrà mantenere più le unità militari. Dopo due o tre turni, sarà in ginocchio, pronta per essere conquistata.

### QUANDO ARRIVA IL PROGRESSO...

Vi accorgete che verso il 1800 potrete già costruire una gamma enorme di edifici: cattedrali, centrali elettriche, centrali idroelettriche, ecc. Costruitele nelle città dell'interno, lasciando a quelle esterne il compito di "reggere" la difesa. Inoltre ogni unità vi costerà una "produzione" per turno, quindi sbarazzatevi periodicamente di quelle inutili o di quelle obsolete. In caso di problemi finanziari potete vendere tutti gli edifici di una città (ma solo uno per turno) - basta cliccare sul puntino rosso a fianco del nome dell'edificio. A proposito, appena prima di

completare lo sviluppo di alcune scoperte (invention e gun powder), vendete tutte le barrack che avete: infatti queste scoperte le rendono inservibili, quindi è meglio venderle prima che vengano eliminate automaticamente.

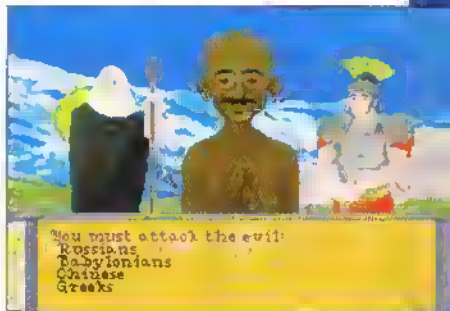
Per quanto riguarda le unità da guerra, cambieranno i fattori di movimento, attacco e difesa, ma non cambiano le regole del gioco: prima di assalire una città preparate un centro di raccolta, ricordandovi che anche il nemico disporrà più o meno dei vostri mezzi (quindi, mentre prima ci metteva ben sei turni per percorrere sei caselle, con i carri armati basta un turno e vi è addosso). Un discorso particolare meritano le portaerei e i missili atomici. Con le portaerei potete bombardare tranquillamente delle città nemiche che sono all'altro capo del mondo, senza correre nessun rischio a casa vostra.

La nuova tattica sta nell'attaccare le città con i bombardieri (di solito una città è difesa da circa tre-quattro unità) e poi sbarcare con dieci-quindici unità d'assalto e due o tre da difesa (ogni transporter ne porta otto...). La task force migliore è composta da tre transporter e una portaerei. Il rischio è che può capitare di vedere sbarcare i nemici dove meno ve lo aspettate. Per scongiurare questa nefasta ipotesi, basta tenere vicino al vostro territorio una portaerei e due transporter, carichi di bombardieri (la prima) e di mezzi d'assalto (i secondi). Quando (se...) vi attaccano, lasciate pure che vi conquistino la città: in due o tre turni sarete abbastanza vicini da riprenderla, senza troppi sforzi; basta non fare le cose troppo di fretta, lasciando i transporter senza difesa aerea.

I missili atomici sono un'arma, a mio pare-



I vostri German hanno appena conquistato Karachi agli Indiani (Ghaji). Ora bisogna allentare, visto che oltre al suo precedente occupante, interessa anche ai babilonici (Verdi). Ricordatevi che il vero Imperatore Babilonico non spende soldi (senza attaccare disordinatamente) e un'economia domestica.



Struttando abilmente le iniziative dei popoli avversari tra di loro potrete distrarli in modo da rimanere indisturbati.

re, da non usare MAI. Primo, distruggono la città su cui vengono utilizzati (la popolazione viene dimezzata). In secondo luogo consentono di distruggere molte unità per volta, ma inquinano l'ambiente e costano, in termini di round per costruirli, molto più tempo dei carri armati. Se temete una attacco termonucleare, potrete costruire l'ESD nelle città più grandi (che sono quelle più a rischio). Ricordatevi che le armi più devastanti del nemico sono (in epoca moderna) le portaerei (da distruggere a vista) e i transporter carichi (che praticamente non possono difendersi da soli). Le armi nucleari possono percorrere solo 15 caselle, e poi colpiscono il bersaglio o sono perse.

### IL GOVERNO

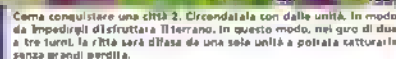
Esistono molti tipi di governi in Civilization; all'inizio partirete con dispotismo: facile da gestire (le unità non costano nulla), permette di condurre felicemente i primi 500 anni della vostra civilizzazione. Appena le città superano il fattore 5, cambiate in monarchia, avendo cura, prima di cambiare il governo, di smantellare tutte le unità inutili, obsolete o che sono molto lontane dalle vostre città. Analogamente alla monarchia è il comunismo, con la differenza che la corruzione è equamente divisa in ogni città. Se una città si ribella sotto monarchia, dispotismo, anarchia o comunismo, riempitela di unità militari (una per ogni incavolato) e le potrete controllare.

Monarchia e comunismo vanno bene se le città sono sotto il grado 15 e se preve-



Questa città ha tutti gli elementi per consentire un buon sviluppo della civiltà: Cathedral, Temple e Colosseum aumentano la felicità del cittadino, la Factory e l'MFG Plant aumentano del 100% la produzione e il Recycling Center diminuisce l'inquinamento.





La democrazia vi permetterà di sviluppare la vostra civiltà oltre ogni limite, rendendovi moltissime tasse e annettando enormemente il commercio. Se per disgrazia una sola delle vostre città dovesse ribellarsi, la democrazia cadrà in anarchia, facendo collassare il vostro impero in pochi turni. Infatti passare da una forma di governo superiore (democrazia o repubblica) a una inferiore (comunismo, monarchia, anarchia o dispotismo) è un vero cataclisma: visto che i tettoni rendono di meno molte città con grado superiore al 15 non

## L'ASTRONAVE E LE TECNOLOGIE FUTURE

Se avete a disposizione delle città che hanno già costruito tutto il costruibile, potrete cimentarvi nella corsa per lo spazio. Dovrete costruire un buon numero di SS Structural, due SS Component (un motore e un serbatoio) almeno tre SS module (una habitation, una cella solare e un gruppo di sussistenza vitale). Aumentando

Se poi avrete scoperto tutte le scienze e le invenzioni possibili, potrete mettere al lavoro i vostri scienziati sulle tecnologie future, che non hanno un effetto reale (non permettono di creare altri city improvement o unità militari) ma aumentano il vostro punteggio finale. Sempre per migliorare il punteggio, costruite dei settler e disinquinare le zone sporche del pianeta.





# Sensible SOCCER

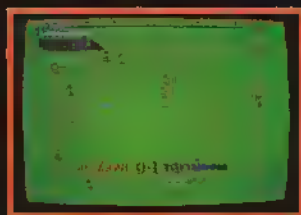


## *European Champions*

"NON HO MAI VISTO NÉ  
GIOCATO NIENTE DI PIÙ  
ISTINTIVO."

K VOTO 935 ("K" GIUGNO)

**LEADER**  
in ogni categoria



"(...) GRAFICA, GIOCABILITÀ  
E SONORO SONO DAVVERO  
AI TOP POSSIBILI ED  
IMMAGINABILI PER UN  
GIOCO CALCISTICO".

96% ("TGM" LUGLIO/AGOSTO)



**Sensible**  
Software



C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS © 1992 Sensible Software. Published by Renegade

# SOFTWARE AMIGA

## AMIGA

ADAMS FAM 39900  
AGONY 49900  
AIR SUPPORT 49900  
ALIEN BREED 59900  
ALIEN STORM 39900  
AMIGOS 49900  
ANOTHER W 69900  
ARACHNOPH 49900  
ATONIMO 49900  
BACK T.T.F. 3 39900  
BARBARI II 49900  
BEAST BUST 39900  
BIG RUN 49900  
BLUES BROT 49900  
CANTON 49900  
CAP PLANET 49900  
CELTIC LEG 59900  
CHALL GOLF 59900  
CHAIR ON DR 49900  
CONAN 59900



JETSONS 39900  
NID GLOVES 2 39900  
K OFF 2 JMB 49900  
KICK OFF 2 39900  
KNIGHT OT 79900  
LEANDER 49900  
LEMMINGS 49900  
LOTUS E.T.C 49900

## FIGHTER DUEL Corsair vs. Zero



STARUSH 39900  
STR MANAG 59900  
STRIKER 39900  
STRUMTRUPP 39900  
S.MONAC GP 39900  
SUPER CAR II 49900  
TIP OFF 49900  
TURTLES 39900  
TERMIN II 39900  
T.ENFORCER 39900  
T.SIMPSONS 39900  
THUNDJAWS 39900  
TOKI 39900  
TURTLES II 49900  
ULTIMA VI 39900  
UNREAL 39900  
UTOPIA 39900  
VIDEO KID 49900  
W.G.HOCK II 49900  
WACKY RAC 39900  
W.W.WOOL D 39900  
WILD WHEEL 39900  
W.C.RUGBY 39900  
WWF WRESTL 39900

MIC23 SUP F 69900  
MONKE F IS 2 39900  
PACIFICISL 39900  
POWERM DATA 33000  
RED BARON 39900  
ROBINHOOD 49900  
SHAD BORCE 59900  
SIM AN 35200  
TIP OFF 49900  
WILLY BEAM 39900

### COMPILAT.

10 GR GAMES 69900  
HOT 2 HAND 39900  
ACT PACK 59900  
ADDED ACT C 79900  
AIR COBB A 59900  
AIR SEA SUP 59900  
CHART ATT 59900  
SPORTS G 39900  
D.DOLB BIG 59900  
FOOTBALL C 59900  
GRANDST 49900  
KIND OF M III 49900  
MONSTER P.II 49900  
SOCCER S 49900

### AMIGA SHADV



ATF I 29900  
TOY GT44 RR 29900  
ULTIM GOLF 29900  
BETRAYAL 69900  
BIG BUSS 49900  
CASTLES 49900  
CRIME CITY 59900  
CRUISE F CORP 59900  
DEATH K.O.K 69900  
EYE OF BE 69900  
F15 SEAGLE 79900  
F19 S FIGHT 69900  
FALCON COL 69900  
FLUG O.T INT 69900  
GRAN PRIX 79900  
H.O.CHINA 89900  
INTELL GAMES 49900  
S.LARGE V 69900  
LORD OF RINGS 69900  
M1 TANK PL 69900  
MIDWINTER II 69900

# ALEX

Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza



TEL.011/4031114

011/4031324

011/4031122

011/4031336



FAX.011/4031001



COOL CROC T 49900  
CISCO HEAT 39900  
CLIK CLAK 49900  
CRUISE F.A.C 59900  
DARKMAN 39900  
DEATHBIRP 39900  
DEUTEROS 49900  
DOUBLE DR 3 49900  
DYLAN DOG 59900  
DUNE 69900  
ELIC 39900  
F1 GP CIRCU 39900  
FIRE & ICE 49900  
F.VOYAGER 59900  
FINA BLOW 49900  
FINA FIGHT 39900  
FIRST SAMUR 49900  
FOOTBALL II 59900  
GAUNTLET 3 39900  
GODFATHER 49900  
GOLDEN AXE 49900  
H.O.G 59900  
HUDD HAWK 39900  
HUNTER 49900  
INDY HEAT 49900  
INT SPORT C 69900



LOTUS 2 TUR 49900  
LUPO ALBER 39900  
MAGIC POK 49900  
MEGA TWINS 39900  
MERCE II 39900  
MICROP GOLF 79900  
MOONFALL 49900  
MULTI PL SOC 49900  
NAPOLEON I 39900  
NEBULUS 2 49900  
OH NO M LEM 49900  
ORK 49900  
OUTRUN EUR 39900  
PAPERBOY 2 49900  
PINBALL ORE 39900  
PITFIGHTER 39900  
PREDATOR 2 39900  
PRINCE O F 39900  
PROJECT 2 39900  
P.TENNIS II 39900  
PUZZ GALL 49900  
RBI BASE II 49900  
REALMS 69900  
R.F.T.E 39900  
R.O.DRAG 39900  
ROBOCOD 39900  
ROBOCOD III 49900  
ROBOZONE 49900  
ROD LAXY 49900  
ROLL ROLLY 49900  
RUBICON 59900  
RUGBY C 39900  
RUGBY W.C 39900  
S.SPACE INV 39900  
SCOOBE SC 39900  
SENSIBLE SO 59900  
SHAD DANC 39900  
SMASH T1 39900  
SPACE 1999 59900  
SPACE ACE II 59900  
SPACE CRUS 49900  
SPOT 49900



SPEDIZIONI  
IN  
24/36 ORE  
IN TUTTA  
ITALIA

\*Consegna tramite Corriere espresso  
o posta in tutta Italia.  
\*Pagamento alla consegna.  
\*Hot Line per problemi sulla merce.  
\*Bollettini informativi gratuiti.  
\*Importazione diretta.

## Commodore



AMIGA 500 615000  
AMIGA 500 Plus 658000  
AMIGA 600 725000  
A590 H20Mb 639000

1084 S Monitor 455000  
1095 S Monitor 435000  
1407 VGA Mono 199000  
1960 VGA Colori 730000  
A 2320 Interace 399000  
A 2010 Drive 2000 159000  
A 3010 Drive 3000 159000  
A 1011 Drive 500 159000  
Janus XT 550000  
Janus AT 790000  
A 2300 Genlock 299000  
A 2372 7 seriali 325000  
A2091 scsi contr 270000  
A 10 Altoparlanti 85000  
128 M muse amiga 39000



OFFERTISSIMA  
AMIGA 2000 + Mouse e  
Testiera L.1.100.000



MPS1230 stampante B/N  
L.299.000



MPS1550 stampante a COLORI  
L.399.000

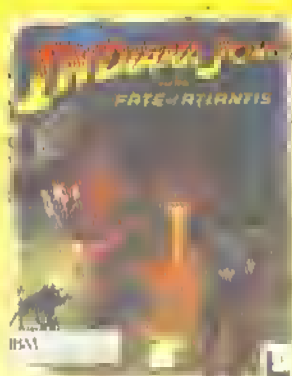
### IMPORTANTE:

TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI OSPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO



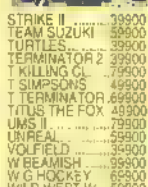
MPS1270 stampante INKJET  
L.255.000

# SOFTWARE MS-DOS



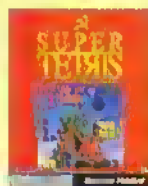
## MS-DOS

ANOTHER W... 79900  
BACK T F 3... 59900  
BATMAN... 39900  
BATTLE COMI... 59900  
BATTLE ISLE... 59900  
BLOODWICH... 59900  
CLUSE BROT... 59900  
CAL GAMES... 59900  
CHESS CH... 59900  
CISCO HEAT... 39900  
CIVILIZATION... 99900  
CONAN CIMI... 59900  
COVER GIRL... 59900  
CRUISE F. A. C... 59900  
DELUX STR F. II... 59900  
DEATHRING... 39900  
DYLAN DOG... 49900  
DRAGONS L... 29900  
DRAGONS L E... 49900  
DUCK TALES... 49900  
EFFIC... 19900  
FASCINATION... 79900  
FIRE TEAM 2020... 79900  
FLOOR 13... 79900  
GAZZA II... 39900  
GOBLINS... 59900  
GODFATHER... 59900  
GODS... 49900  
GOLDEN AXE... 49900  
H O CHINA... 99900  
H QUEST RET W 69900  
HOOK... 89900  
INTEL PURSUIT... 69900  
KICK OFF II... 49900  
KINGS O V... 99900  
LEMMINGS... 69900  
MAG SCROLLS... 59900  
M FORTRESS... 59900  
MEGATRAVEL II... 69900  
MILLEMIGLIA... 59900  
OBITU... 79900  
O NIM LEMMING... 49900  
PAPERBOY 2... 49900  
PIT FIGHTER... 39900  
POLICE O 3... 39900  
PREHISTORIC... 39900  
PRINCE O PERS... 39900  
P TENNIS T 2... 59900  
QUEST SGLORY... 59900  
RIDERS OF R... 59900  
ROLLING R... 39900  
SPACE 1889... 69900



## DOS SIM/ADV

ATF II... 29900  
IRON LORD... 29900  
TENNIS CUP... 29900  
ULTIM GOLF... 29900  
A10 TANK K... 89900  
B AT... 59900  
BATTLE '2... 59900  
BATTLETECH II... 79900  
BIG BUSINESS... 49900  
CASTLES... 69900  
CASTLES DATA... 39900  
CASTLE DR BR... 99900  
CENTURION... 69900  
CIVILIZATION... 99900  
CON LONGBOW... 99900  
ECO QUEST... 99900  
EYE O T B... 69900  
EYE O T B II... 69900  
F117 NIGHTH... 89900



HARPOON BAT3 49900  
HARPOON BAT4 49900  
JET SPORT CH... 69900  
JET FIGHTER II... 79900  
KING'S C V... 59900  
LOON... 79900  
L S LARRY III... 59900  
L S LARRY V... 59900  
MAD TV... 59900  
MANIAC MANS... 69900  
MARIO ANDRET... 69900  
MEGATRAVEL... 69900



TIMEQUEST... 79900  
TONY LA BUS... 59900  
TV SPORT BOX... 69900  
WING COMM... 59900  
WING COMM II... 79900



MS-DOS COMPIL  
ADACT C... 89900  
AIR SEA SUPR... 89900  
OWLES BOOK... 89900  
SOCCER START... 49900

# ALEX

Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza



TEL.011/4031114

011/4031324

011/4031122

011/4031336



FAX.011/4031001



COMPATIBILE CON PC FINO A 50 Mhz. CON CENTRAGGIO DEL JOYSTICK AUTOMATICO ED MANUALI IN ITALIANO.

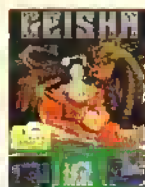
PRODOTTI CH  
FLIGHT STICK... 91000  
MACH I... 39000  
MACH I PLUS... 59000  
MACH II... 65000  
MACH III... 79000  
GAMECARD III... 75000  
GAMECARD MCA... 75000  
ROLLERMOUSE... 120000

PRESENTI ALLO  
**SMAU '92**

**OFFERTISSIME !!!**



BUDOKAN  
~~L. 39.900~~  
L. 19.000



GHEISHA  
~~L. 39.900~~  
L. 19.000



JONES  
~~L. 39.900~~  
L. 19.000



STORMOVIK  
~~L. 39.900~~  
L. 29.000



MONKEY ISL.  
~~L. 39.900~~  
L. 39.000

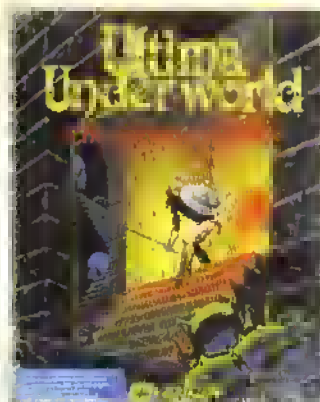


TV SPORT BOX.  
~~L. 39.900~~  
L. 39.000



INDY500  
~~L. 39.900~~  
L. 39.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.  
L'OFFERTA SI INTENDE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE.  
TUTTI I PRODOTTI SONO SOLO DRL GINALI



S SPACE INV... 39900  
SPACE ACE II... 89900  
SPACE O I... 99900  
SPACE WRECK... 59900  
SPEEDBALL 2... 79900  
F14 TOMCAT... 59900  
F19 STEALTH F... 89900  
FALCON 3... 109900  
GUNSHIP... 89900  
HARPOON I 2... 79900

## PUNTI VENDITA:

**ALEX COMPUTER**

CSO. FRANCA 333/4 TORINO

**ALEX COMPUTER 2**

VIA TRIPOLI 179/B TORINO



**SERVIZIO ESPRESSO**

**SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA**

- \*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
- \*Pagamento alla consegna.
- \*Hot Line per problemi sulla merce.
- \*Boiletini informativi gratuiti.
- \*Importazione diretta.



# SENSIBLE SOCCER

Siamo certi che la recensione di due mesi fa avrà suscitato più di una polemica fra gli accaniti fan di *Kick Off*. Ora è venuto il momento di svelarvi tutti i segreti per realizzare le azioni più spettacolari con cui *Sensible Soccer* è riuscito ad entrare nei nostri cuori di videogioctori.

Direttamente dalle mani di John Hare, uno dei programmatori del gioco ci sono giunti alcuni degli schemi migliori e una manciata di consigli che vi spianerà la strada verso la vetta di tutte le competizioni europee che *Sensible Soccer* permette di disputare.

Se non riuscirete a realizzare il magnifico gol di testa con deviazione diagonale, non prendetevela: in redazione l'unico che riesce in una simile impresa (anche ripetutamente!) è Antonio Loggisci, un vero e proprio maghetto del calcio videogioato (qualcuno ricorderà la sua partecipazione al torneo di *Kick Off* dell'anno scorso).

In ogni caso con un po' di perseveranza tutto vi risulterà più facile.

Buon divertimento!

## GLI SCHEMI

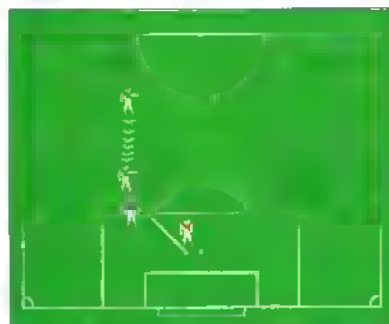


**1** Correte centralmente e scagliate una bordata con l'effetto dal limite dell'area, direzionando il tiro verso uno degli angoli della porta.



**2** I lanci lunghi e alti in diagonale possono essere facilmente deviati all'interno dell'area con scivolate "alla Lineker" o colpi di testa avvicinati.

disegni di Stefan De Vries



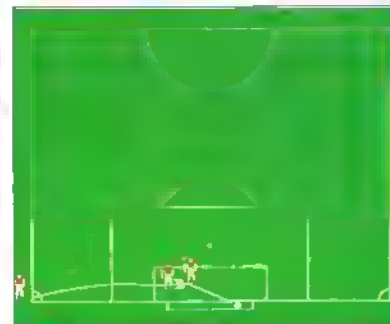
**5** Se riuscite a fare una scivolata con l'effetto con un centrocampista, potete liberare un attaccante per una facile conclusione.



**6** Se un cross è troppo lungo, provate una scivolata con l'effetto per buttarla là dove nessun portiere è mai giunto prima.

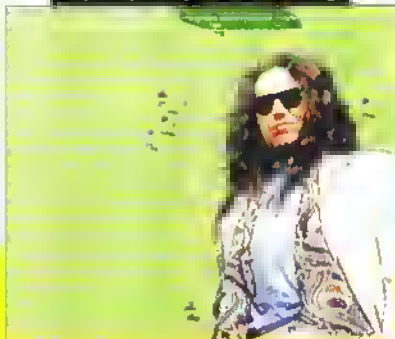


**9** I colpi di testa in tuffo da centrocampo sono il modo migliore per rilanciare l'azione dopo un rinvio dal fondo del portiere avversario.



**10** Nel corner passate la palla al compagno posizionato sul lato più vicino dell'area, spostatevi di poco verso la porta e tirate una salletta verso il palo più lontano.

# CER



Tricks n' Tricks

## LE SQUADRE

Come avrete sicuramente già capito da voi, in *Sensible Soccer* esistono squadre forti, squadre medie e altre scarsiissime. Questa è la classificazione completa delle formazioni nazionali, partendo dai team più coriacei fino ad arrivare a quelli da oratorio. Ricordate che questi valori valgono solo se le squadre sono gestite dal computer (quindi con due giocatori umani non c'è alcuna differenza, ad esempio, fra Italia e San Marino).

- 1°** GRUPPO  
INGHILTERRA,  
GERMANIA  
OLANDA  
ITALIA  
FRANCIA
- 2°** GRUPPO  
JUGOSLAVIA  
REPUBBLICA D'IRLANDA,  
CSI  
ROMANIA  
CECOSLOVACCHIA
- 3°** GRUPPO  
POLONIA  
BELGIO  
SVEZIA  
SPAGNA
- 4°** GRUPPO  
SCOZIA  
BULGARIA  
PORTOGALLO  
DANIMARCA
- 5°** GRUPPO  
GALLE  
SVIZZERA  
AUSTRIA  
UNGHERIA
- 6°** GRUPPO  
FINLANDIA  
NORVEGIA  
IRLANDA DEL NORD  
GRECIA
- 7°** GRUPPO  
TURCHIA,  
ALBANIA  
ISOLE FAR OER  
LUSSEMBURGO
- 8°** GRUPPO  
MALTA  
ISLANDA  
CIPRO  
SAN MARINO



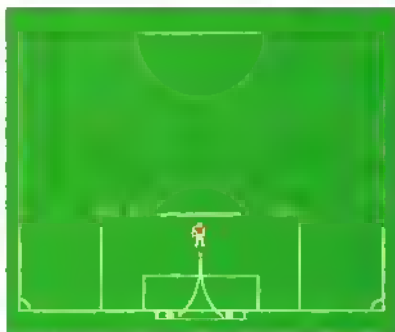
**3** Provate a fare un cross lunghissimo quando siete vicini alla linea di metà campo e a quella della rimessa laterale, e tentate un colpo di testa in diagonale "nel setta" della porta, seguendo la medesima traiettoria del cross.



**4** Per un gol spettacolare tentate un pallonatto in diagonale da centrocampo, indirizzandolo verso gli angolini della porta. È un tiro molto efficace contro i portieri più scarsi.



**7** Le scivolate con l'effetto sono utilissime per i difensori per tenere la palla in gioco o per evitare un pericolosissimo corner e subire una semplice rimessa laterale.



**8** Indirizzate i rigori sempre verso gli angoli della porta ed evitate traiettorie centrali, facili prede anche dei portieri più deboli.



**11** I calci d'angolo alti possono essere facilmente concretizzati con una scivolata da distanza ravvicinata.



**12** Il gol definitivo: un colpo di testa in diagonale su un cross da fuori area.



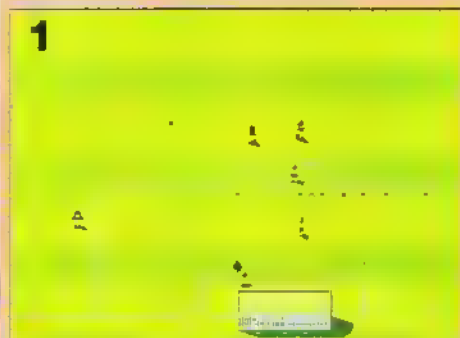
**13** I passaggi corti al limite dell'area sono un metodo efficacissimo per far uscire i difensori e liberare i centravanti per un probabile gol.

Per le squadre di club non c'è una classificazione precisa, ma esiste una serie di otto formazioni più forti delle altre. Ecco vi l'elenco:

**A.C. MILAN  
INTERNAZIONALE  
JUVENTUS  
REAL MADRID  
LIVERPOOL  
BARCELONA  
BAYERN MONACO  
STELLA ROSSA BELGRADO**

# TRUCCHI E CONSIGLI VARI

1



**1** Quando dovete eseguire un rinvio con il portiere aspettate sempre che gli attaccanti avversari siano usciti dall'area, se non volete beccare il più classico dei gol-beffa.

**2** Quando siete in attacco, soprattutto contro le squadre più scarse, tenete d'occhio il portiere avversario per scaraventare in rete le possibili respinte e le palle non trattenute.

**3** I colpi di testa troppo ravvicinati sono inutili: la palla finirà sempre fuori o, al limite, sulla traversa.

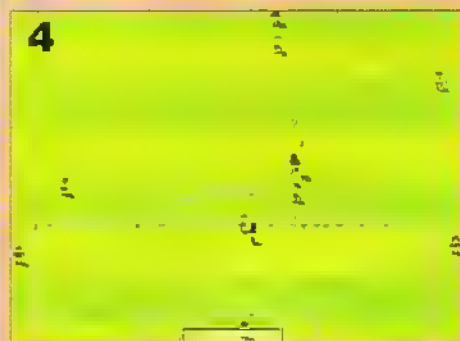
**4** Tutte le volte che avete la palla passatela o tirate in porta il più velocemente possibile e ricordate che un giocatore in tuffo o in scivolata è sempre più veloce di un giocatore che corre normalmente.

**5** Nella schermata con le formazioni date sempre un'occhiata all'undici avversario per vedere gli Star Player avversari.

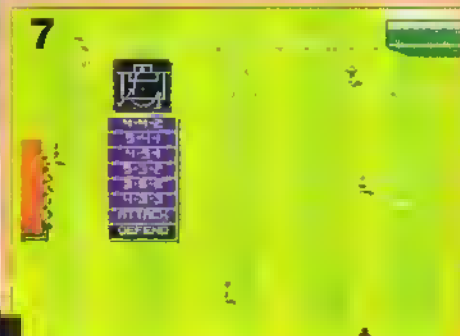
**6** Non mettete mai, per nessun motivo, giocatori che non siano portieri a difesa della vostra rete, a meno che non vogliate perdere...

**7** Quando state vincendo e mancano pochi minuti, selezionate la tattica "Defend"; se invece state perdendo provate con "Attack".

**8** Il computer non ragiona come un essere umano, ricordatevelo. Per questo motivo un avversario computerizzato non abbocherà mai ad una delle vostre finte: provare per credere.



7

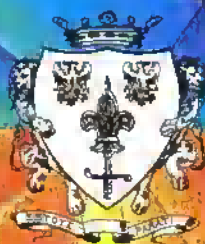


Rodevici il fragore! Antonio Loggici si esibisce in quello che John Hartz definisce come il gol definitivo. Una stupenda girata di testa che si va ad infilare nel setto. Emuistismante!



# QUEEN

## COMPUTER



software & games

[illegible]

**TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO - INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE**



**TELEFONO**  
011/30 90.202  
011/30 81.352



**FAX**  
011/30.81.352



**POSTA**  
**QUEEN COMPUTER**  
Via Demaghenia 4  
10137 TORINO

MAILBOX  
VIDEOTEL  
211503732

DINARE È FACILE ORDINARE È FACILE ORDINARE È FACILE ORDINARE È FACILE ORDINARE È FACILE ORDINARE È FACILE

COMPILA, RITAGLIA E SPEDISCA: QUEEN COMPUTER s.d.l. - VIA DEMARGHERITA 4 - 10137 TORINO

COGNOME E NOME		TITOLO	PROGRAMMA	COMPUTER	ELEZZO
INDIRIZZO E N° CIVICO					
C.A.P. CITTÀ E PROVINCIA					
PREFIXO E TELEFONO					
FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNI)					
<input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE <input type="checkbox"/> PAGHERO AL POSTINO IN CONTRASSEGNO <input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N° 14308100 <input type="checkbox"/> ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A QUEEN COMPUTER		<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO..... L. 7.000 <input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE..... L. 13.000 <input type="checkbox"/> 3.1/2 <input type="checkbox"/> 5.1/4 <input checked="" type="checkbox"/> <b>K</b> TOTALE..... L. ....			

**PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI!**

Tudo n Tado



# BARGON

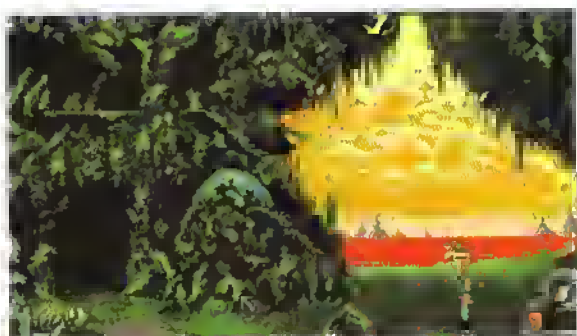
## PRIMA STRADA

Prendete l'ombrello, e rarraglieate la chiave appena caduta; aprite quindi il cassone a sinistra e tirate poi fuori tutti gli oggetti. Prendete il bottone dal soprabito, mettete il bottone nella scatola usata per rarraglieare i soldi e prendete il Trattato. Uscite infine srendendo le scale.



## MICRO CLUB

Prendete gli utensili che si trovano sotto la sella della moto, entrate nel Micro Club e prendete la moneta vicina al computer. Salite al primo piano e inserite la moneta nel telescopio, per vedere non poi che succede in giro. Gnardate il poster e annotatevi i segni. Srendete a prendete il disco perso dal Bargoniano (togliete la grata utilizzando il carriavita); srendete, chiudete a rhiave la porta del Micro Club e nscite andando verso destra.



## LA SPIAGGIA

Aggrate la pozza binastra e prendete il rompter da sparare (d'ora in poi sarete armati!). Eliminate il gnardiano che si trova sulle scale (dovrete colpirla due volte) e salite per prendere il disco di trasformazione. Srendete passando per la grotta di sinistra e trasfermate le sabbie mobili con il disco appena trovato. Quindi andate nell'acqua.

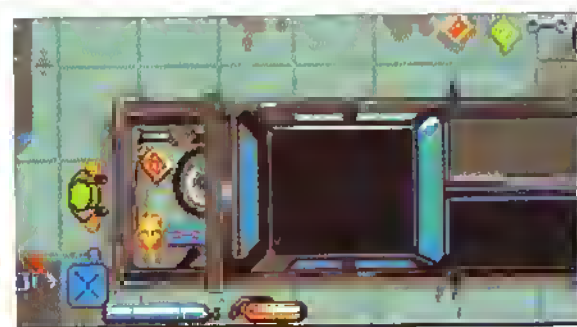


## LIMOUSINE

Prendete il teleromando dal tavolo e aprite il banale. Prendete la maschera, chiudete il baule, aprite la portiera posteriore della macchina e rimettete il teleromando sul tavolo. Entrate e chiudete la porta dall'interno.

## STRADA CON IL CADAVERE

Prendete il distintivo (che poi non è nn distintivo...) sfasciando il remento con il martello pneumatico. Salite le scale, prendete le chiavi del vespaio di Nono e la bombolatta per riparare le camere d'aria. Srendete, arrendete la moto di Nono e, quando si bnca la ruota, utilizzate la bombole per ripararla.



## STRADA DEL BAR

Entrate nel Bar; ordinate una riorrolata (la bevanda dei veri "dnri", NdR) e andate nella sala del biliardo. Prendete una sterra, tirate la palla per tre volte e troverete una rhiave. Prendetela e aprita l'armadiletta con le roppe. Date nn'orchiesta in quella in alto a sinistra e prendete la seranda chiave di questa stanza. Utilizzatela per aprire la porta "Private" e premete il pulsante del ventilatore (NON quello della luce). Prendete il secondo depilant e tornate nel Bar. Pagate la cioccolata con i 200 franchi e fate nn salto dal panettiere. Comprate una sterca di liquirizia a infine andate davanti al Garage. Utilizzate i due fogli di carta sotto la porta. Inserite la liquirizia nella toppa e prendete la chiave. Aprite e entrate nel Garage.



## GARAGE

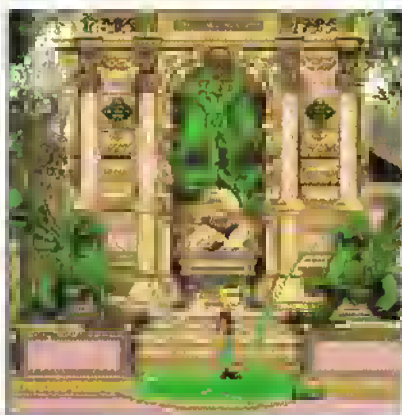
Andate al banno degli attrazzi a destra in basso e svoltate la vite. Poi posizionala al distintivo nella fessura a forma di "e" vicino al pulsante "ON" dei controlli del ponte per l'ollo e raggiungete il pannello che si trova sopra le scale (non entrate nell'ufficio!). Prendete la chiave e inseritela nella fessura aperta all'inizio. Premete il pulsante "OFF".



# ATTACK

## I GRANCHI

Eliminate 10 granchi prima di morire 10 volte. In bocca al lupo!



## FONTANA DI SAN MICHELE

Utilizzate il disco di trasformazione sulla bocca delle statue a sinistra e a destra. Salite quindi sulla gamba destra con il disco e rompete la gamba (con l'altro disco), prendete il guanto e uscite.



## 10 IL LUNGO SENNA

Andate da destra a sinistra, e, cercando tra i libri, prendete il disco di traduzione.

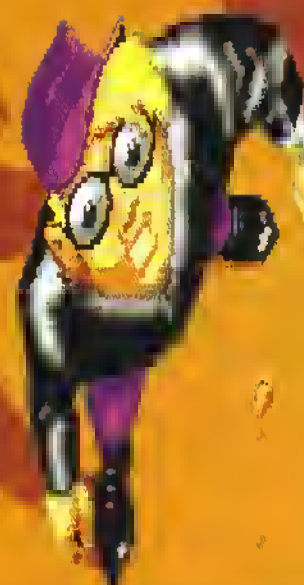
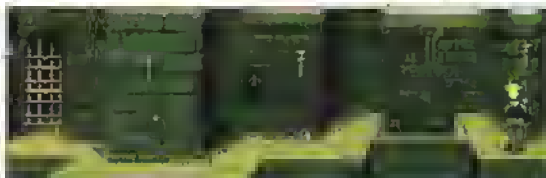
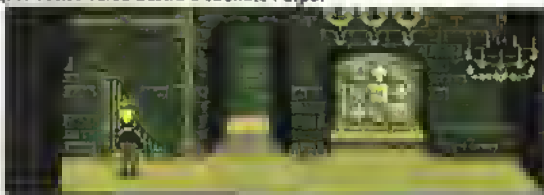
## IL NUOVO PONTE

Seguendo il consiglio del fogliettino, sparate con il disco di trasformazione sulle facce scolpite in alto in quest'ordine (da destra): 1-3-6. Dirigetevi verso il passaggio segreto e vedrete cadere una grata. Utilizzate il disco di traduzione sul tag con la "O", premete il pulsante interno alla "O" e potrete entrare nel passaggio segreto.

## IL RIFUGIO DEL POETA

Tirate l'anello di sinistra, sparate al primo teschio e prendete la fiaschetta d'acqua. Uscite verso destra e suonate l'arpa.

Quindi utilizzate il disco di trasformazione sui nove punti per riprodurre il disegno visto con il telescopio sul poster (quello con i triangolini e i quadratini). Attiverete una serie di meccanismi, ma non preoccupatevi perché a tutto c'è una soluzione. Tornate nella stanza di sinistra e tirate la maniglia di destra per aprire una botola e liberarvi della mortale pallina. Riempite la fiaschetta, tornate nella stanza della statua, azionate il rubinetto e passate per la porta.



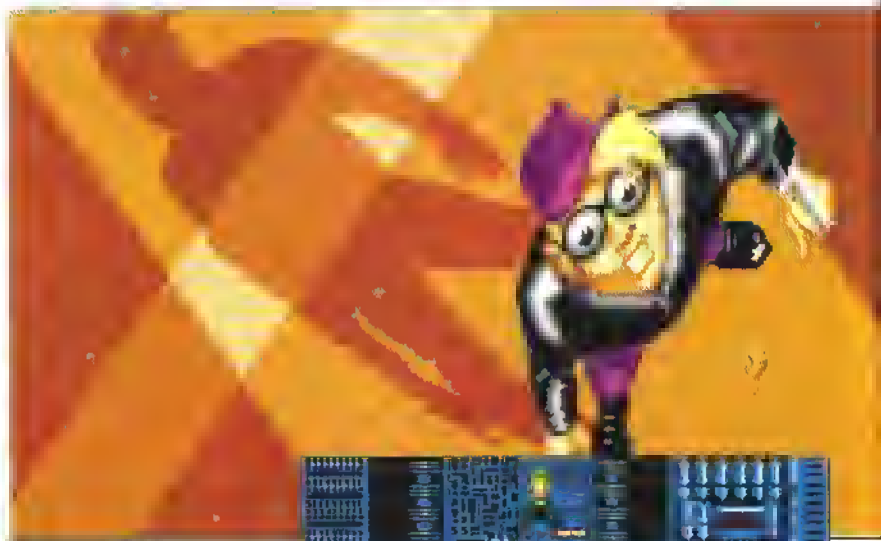
## DEPOSITO DEL LOUVRE

Tocate l'occhio del cavallo e prendete il gettone. Quindi utilizzate il disco di trasformazione sul rubinetto e entrate nell'ascensore-tubo. Premete i pulsanti del controllo disegnando una diagonale che va verso il basso (A1, B2, C3).

## IL LOUVRE

Annaffiate la pianta con la borraccia. Andate verso il baule a destra, e sveglierete la sfige. Tornate dove c'era il tappeto e ascoltate le domande. Le risposte sono nero, bianco e rosso. Dovrete passare di pedana in pedana fino a quando il bracciale della sfige non ha il colore corretto, quindi colpirlo con il disco di trasformazione. Prendete il disco per salvare la Terra, e dirigetevi verso l'uscita. Altre due domande? Beh, le risposte sono giallo e bianco.





## 15 LE COLONNE

Non spostatevi! Utilizzate invece il disco di traduzione sulla sritta della sconda colonna e premete sul rontrollo dell'asensore la seguente combinazione: A2, B2, C2. Premete il pulsante che appare e posizionate il gettone sulle luci.

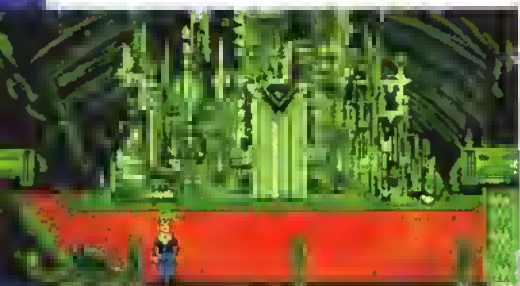


## 16 LA CHIESA

Indossate guanti e maschera prima che arrivi il Bargoniano.

## 17 FLORA

Eliminate le piante carnivore con il disco-arma e prendete il fiore che sta crescendo. Portatelo quindi sotto il velo, in modo da illuminarlo.



## 18 LA PARTENZA

Verrete teleportati in una caverna dove si trova un trasporto Bargoniano. Eliminate il bargoniano che sta entrando, avvicinatevi all'asensore di destra, toccate la tastiera e uscite. Sparate poi al terminale con il disco di trasformazione e seguita il sentiero auto reante fino al trasporto.



## 19 L'USCITA

Spostatevi al centro dello schermo e massacrare sia le due spore che i guardiani con il disco da sparo. Usrite quindi verso destra.

## 20 LA BASE BARGONIANA

Siete finalmente arrivati al quartier generale Bargoniano. Sparate al tipo seduto sulla sedia (non si vede, ma c'è!) e, dopo il discorso, salite al piano superiore. Avvicinatevi al disk drive, premete il pulsante per alzarvi un po' e inserite il disco per salvare la Terra nel terzo disk drive. Infine usrite verso destra. Ce l'avete fatta!

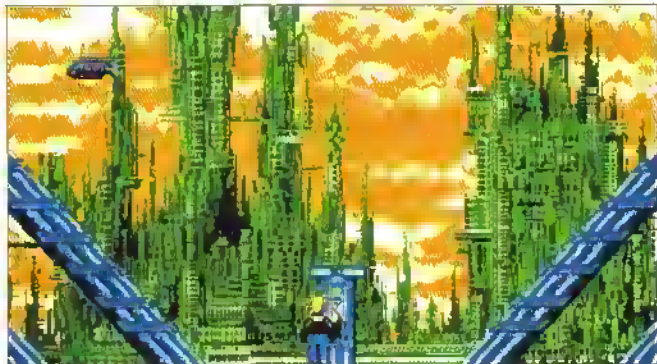
## 21 L'ARRIVO

Salite sino al terzo pavimento fluttuante e sparategli con il disco di trasformazione. Avvicinatevi al pulsante della consolle di rontrollo di destra e premete il pulsante destro. Salite e sparate ancora.



## 22 LA CAVA

Andate dritti verso le sabbie mobili. Niente paura! Un providenziale verme bargoniano vi salverà, e vi porterà fuori dalla schermo. Meglio dei taxi!



## 23 LA CITTÀ BARGONIANA

Dovrete mascherarvi da bargoniano. Posizionatevi davanti allo sperrhio e sparate con il disco di trasformazione in modo da colpirci e mutare il vostro aspetto. Quindi usrite verso destra.

# ORA SÌ CHE I CONTI TORNANO!

$$\begin{array}{r}
 1 \text{ FLOPPERIA} \\
 1 \text{ FLOPPERIA} \\
 \hline
 2 \text{ FLOPPERIE}
 \end{array}
 +
 =$$

Se finora ci avete trovato solo in Viale Monte Nero 15 a Milano,

**da Settembre veniteci a trovare anche  
in Piazza Santa Maria Beltrade 1, a Milano.**

In occasione dell'apertura del secondo punto vendita Flopperia,  
situato a 50 metri da Piazza Duomo, troverete fantastici

## **SUPER SCONTI PROMOZIONALI**

**dal 10 al 40% sul software!**

**Vasta espasizione di pragrammi e videagiachi  
con migliaia di titali sempre dispanibili.**

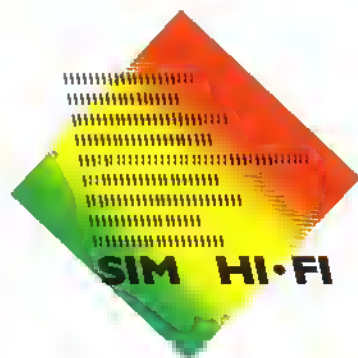
*Ecco alcune delle ulteriori eccezionali offerte:*

<b>SupraFaxModem Amiga</b> Modem esterno 2400 Baud con Videotel, MNP-5, V42bis • Dotato di software fax Amiga.	300.000	<b>Digital Creation's DCTV PAL</b> Unità video esterna per creare, editare ed animare immagini video a 24bit • Comprende un digitalizzatore video slow-scan (10 sec) • Qualità eccezionale.	000.000
<b>SupraFaxModem V32bis Amiga</b> Modem esterno 14400 Baud con Videotel, MNP-5, V42bis • Dotato di software fax Amiga.	700.000	<b>VXL Memory Board con 2MB Ram Burst</b> Velocizzatore per Amiga 500/2000 con CPU 68030-EC, zoccolo per coprocessore matematico 68882, possibilità di espansione di memoria da 2MB organizzata a 32 bit (espandibile a 8MB) compatibile con il modo Burst del 68030 per ottenere 0 wait states anche alla più alta frequenza di clock, switch per selezione 68000/68030 sia da software che da hardware	560.000
<b>A-570 CD-ROM 600MB</b> Lettore di CD-ROM • Trasforma l'Amiga 500 in un CD-TV	695.000	<b>MegaChip 2000/500</b> Kit per aggiungere 1MB di Chip Ram (totale 2MB) ad Amiga 2000, 500 Plus o 500 con 1MB di Chip Ram • Comprende 1MB di Ram ed il nuovo Fatter Agnus 8372-B	400.000
<b>Supra Hard Disk A-500 52MB SCSI</b> <b>Supra Hard Disk A-2000 52MB SCSI</b> <b>ATonce-Plus Amiga 16MHz con 512KB</b>	080.000 780.000 450.000	<b>Video Streamer</b> Interfaccia per effettuare il backup dell'Hard Disk su video- registratore • Con software in italiano	150.000
<b>Sharp JX-100</b> Scanner a colori formato A6 (100x160 mm) • Densità 50-200 dpi • 262.144 colori.	050.000		
<b>Podscat Amiga</b> Tavoletta grafica 12x12 pollici • Software di gestione incluso.	580.000		

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano  
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05  
Negazia aperta al pubblica  
dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30

Piazza S. Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano  
Telefano (02) 72.00.18.10  
Negazia aperto al pubblica  
dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30

**Vendita anche per corrispondenza**



## 25° SALONE INTERNAZIONALE STRUMENTI MUSICALI, HIGH FIDELITY, VIDEO ED ELETTRONICA DI CONSUMO

**17-21 SETTEMBRE 1992**

### **VIRTUALITY TROPHY**

*1° Campionato Nazionale di Nightmare • Virtual Reality Software*

#### **REGOLAMENTO**

- Il SIM HI-FI '92, in collaborazione con R&C ELGRA, organizza il primo VIRTUALITY TROPHY - Campionato Nazionale di Nightmare • Virtual Reality Software.
- Il VIRTUALITY TROPHY è organizzato su un gioco di combattimento individuale tra due concorrenti che utilizzano un sistema Virtuality®.
- Partecipano al VIRTUALITY TROPHY 192 concorrenti, senza distinzioni di nazionalità e di sesso, nati negli anni 1978 e precedenti, le cui iscrizioni siano pervenute entro il 10 settembre 1992 a:  
**SIM HI-FI - Virtuality Trophy** - via Domenichino 11 - 20149 MILANO.
- In caso di eccedenza nelle iscrizioni, verranno sorteggiati 192 partecipanti e 20 riserve, che verranno avvisati sulla data dell'incontro.
- Le gare di qualificazione per il girone finale avranno luogo - ad eliminazione diretta su 64 concorrenti al giorno - giovedì 17, venerdì 18 e sabato 19 settembre 1992, nel Padiglione 16 della Fiera di Milano all'interno del SIM HI-FI 1992. In ciascuna delle tre giornate verranno designati 4 finalisti.
- I 12 finalisti si affronteranno in un girone all'italiana Domenica 20 settembre 1992. In caso di parità al termine del girone, avrà luogo uno spareggio tra i primi classificati ex-aequo.
- La premiazione del vincitore avrà luogo Domenica 20 alle ore 21.00.
- Il premio del vincitore consisterà in una Mountain byke "Atala Climb 26"
- Tutti i partecipanti al Virtuality Trophy riceveranno in omaggio una maglietta Virtuality®.



#### **1° VIRTUALITY TROPHY**

**R&C ELGRA**

Questo coupon deve pervenire entro il 10 settembre 1992 a SIM HI-FI 92 - VIRTUALITY TROPHY - Via Domenichino 11 - 20149 Milano  
Inviare in busta chiusa • Consegnare personalmente • Spedire via fax al n° (02) 4980330

Nome \_\_\_\_\_

Cognome \_\_\_\_\_

Data di nascita \_\_\_\_\_

Residente a \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

Telefono \_\_\_\_\_

chiede di partecipare al 1° VIRTUALITY TROPHY organizzato dal SIM HI-FI e da R&C ELGRA nei giorni 17-18-19-20 Settembre. Dichiaro di accettare integralmente le norme del Regolamento, in particolare di essere disponibile a raggiungere la sede della manifestazione a proprie spese nella giornata stabilita per la gara.

Firma \_\_\_\_\_



# TecnoShop® by data office s.a.s.

Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiano al Vesuvio (NA)  
Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

Amiga 500 Plus Appelizer (Com. Italia) + Switchjoy	649.000
Commodore 64 New + 2 joystick + omaggio	249.000
CDTV con Welcome disk in Italiano	1.069.000
Amiga 2000 (Commodore Italia)	1.200.000
Amiga 600 (Commodore Italia)	700.000
Amiga 600 (Commodore Italia) + Dylan Dog	720.000
Amiga 600 HD (Commodore Italia) 30 Mbyte	849.000
Mps 1230 Stampante (Commodore Italia)	295.000
Mps 1270 Stampante getto d'inchiostro (Com. It.)	260.000
Mps 1550 Stampante Colore (Commodore Italia)	395.000

Se hai problemi di compatibilità  
adesso puoi facilmente risolverli con il:  
**MOUSE KICK**  
che ti permette un doppio clickstar al tuo Amiga 500-2000.  
£. 85.000 con Kick 2.0  
£. 65.000 con Kick 1.3

## DATTEL

Tavoletta Grafica con stilo e  
software £. 350.000  
Digitalizzatore £. 200.000

## Novità !!!!

Aetion Replay per Sega  
Megadrive £. 120.000  
Drive Power Compiling con  
l'oplatore Hardware  
Incorporata £. 160.000

## NEOGEO

Con Presa Scart Rgb ed un Gioco  
In Omaggio a sole £. 580.000  
Disponibili anche  
Memory Card a sole £. 65.000

Tac 2 Joystick professionale	25.000
Switchjoy Joystick con microswitch	24.000
Synero Express	69.000
Mouses per Amiga PC Atari	35.000
Drive Esterni Comana	130.000
Aetion Replay III	159.000
Espansione 1 Mbyte per A500 plus	150.000
Techosound digitalizzatore audio	99.000
Genlock Rockgen	285.000
Videon III versione 3.1	539.000
Kes Pe Board	379.000

GVP Point	
Gvp Impact II A500 52 Mbyte	960.000
Gvp HardCard 52 Mbyte	813.000
Gvp 68030 + 1 Mbyte ram 32 bit	1.395.000



Disponibili Dischi  
BULK e MARCATI

L'UNICA SCHEDA PER PC  
CHE SUPPORTA 4 STANDARDS SONORI

# SOUND GALAXY NX.

Inseriscila con semplicità nel tuo PC e goditi un'esperienza unica!

Compatibile Sound Blaster, Disney Sound Source,  
Covox Speech Thing, AdLib!

## Caratteristiche Galattiche

- Interfaccia MIDI
- Amplificatore 4 watt.
- ADC per registrazione audio
- DAC per uscita voce digitalizzata
- 11 canali indipendenti di suoni FM
- Interfaccia CD-ROM
- Supporta lo standard Multimedia Level 1 Microsoft
- Porta Giochi
- Software incluso
  - Monologue Text to Speech Software
  - Voice Playback Utility
  - Organ Software
  - FM Player
- Altoparlanti inclusi

Supporta la più grande libreria di software didattici, di presentazione, di produttività e multimediale.

**DISPONIBILE PRESSO:**

**DAS Computer**

Viale S. Eufemia, 94 - 25135 BRESCIA  
Tel. 030-3760728 (4 L.a.) Fax 030-364373

*Fasttrack* Srl

Via del Ghirlandaro, 31  
50121 FIRENZE  
Tel. 055-669159  
667675  
Fax 055-667674

SI CERCANO RIVENDITORI

Tutti i prezzi sono espressi in lire con IVA inclusa

## RHO

Via Corridoni, 35

**SOFTWARE - HARDWARE**  
**AMIGA, PC MS.DOS, C 64**

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,  
GRAFICA, GIOCABILITÀ.  
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE  
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

**VENDITE RATEALI  
PERSONALIZZATE**

RHO  
Via Corridoni, 35  
Tel. 02/935.04.891  
Fax 02/935.04.893

**BITLINE** sas



# AMERICAN'S GAMES

YES IT'S HERE - COMPUTER AND VIDEOGAMES

ULTIME NOVITÀ DAGLI USA

<b>HARDWARE</b>	UN SUDIPER PER SUPERNES + 64K RAM 1.199.000 SUPERNES + 5 MARIO 1.399.000 - VIDEOTRIBUNES NES 1.599.000 TANA II 1.199.000 - KURSTARI 1.320.000 TANA II 1.199.000
<b>MEGADRIVE</b>	DAVID ROBINSON BASKET - CHECK BACK FANMANIA - TERRARI GRAND PRIX YADASH - SPATIAL BOSS
<b>GAMEBOY</b>	ADASH - DASH KILL DAVE DASH - FIGHTING SIMULATOR LEASH - NBA II
<b>UNIX</b>	RAMPAGE - BARMAN
<b>SUPERNES</b>	THUNDER SPIRIT - CONTRA II PAK NUKLEUS GOLF - SUPER SOUTHER SUPER DASH - SPALE - FIGHTBALL

VENDITA INGROSSISTICA/WHOLESALE, ESCLUSIVA ORDINI IN 24 ORE  
VIA SACCHI 26 - 10128 TORINO 011 / 5439211  
VIA TRAFARO 34 - 10053 BUSSOLENO 0122/617233

# MasterPia

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)  
FAX - TEL. 0331-620430

## Super Nintendo

2 Joypad

Super Mario World

L. 389.000

Kuma Connector Famicom

L. 89.000

## CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L. 129000

Battle Chrs L. 189.000

Wing Commander + Ultima6 L. 199000

Composer Quest L. 189.000

Collection L. 189000 - Pack 2 L. 199000

Kings Quest V L. 169.000

Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

## AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compati.

11 suoni contemporanei

Supporta centinaia di videogiochi

Incluso programma JUKE BOX

Manuale in italiano

Disponibile software professionale

L. 199.000

\*\*\*\*\*

## Scheda Joystick

Microchannel

L. 129.000

## A500 Upgrade 2.0

L. 99.000

Scheda con kickstart 2.0 per avere i due sistemi operativi

## A500 PLUS KICK

L. 99.000

Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

⇒ Prezzi IVA compresa

⇒ Spese Postali L. 10000

Per ordinare basta una

telefonata pagherete in

contrassegno al postino

I prezzi possono essere

soggetti a variazioni

telefonare per conferma

☎ 0331-620430 ☎

TITOLO AMI IBM C64

Addams Family	39000		25/29
Blue Boy	49000		
Cassini Strike S.S.I.		79000	
Civilization		99000	
Conflict Korea S.S.I.		79000	
Cool Croc Twins	49000	49000	
Crisis In The Kremlin		99000	
Dark Queen Of Krynn		89000	
Dune	69000	79000	
Epic	69000	79000	
Euro Football Champ	49000		
F1 Grand Prix	79000		
Fib & Ice	49000		
G-Loc	39000		
Gateway		79000	
Gateway Savage Frontier		69000	/69
Haslequin	49000		
Heimdal	69000	69000	
Heroes Of The 357th		79000	
Hook	59000	69000	
Indiana Jones Action		79000	
Indiana Jones Adventure		99000	
Int. Sports Challenge	59000	69000	
Jim Power	49000		
John Barnes Soccer	49000		
King Quest V Via	99000	99000	
MegaFortress	69000		
Monkey Island II	99000	89000	
NCAA Basket		79000	
Parasol Star	39000		
Plan 9 From Outer Space		79000	
Planets Edge		99000	
Pool Of Darkness		69000	
Popclops II	69000	69000	
Powermonger		89000	
Prophecy Of Shadow SSI		89000	
Push Over		49000	
Rolling Ronnie		39000	
Secret Weapons Luftwaff	99000	99000	
Sensible Soccer	59000		
Shuttle		99000	
Sim Aal	89000	89000	
Space Crusade	49000		25/29
Space Quest IV	89000		
Star Trek	79000	79000	
Sturmtruppen	39000		25/29
Ultima Underworld		89000	
Ultima VI	69000		
Ultima VII		89000	
Wolfchild	49000		

TITOLO AMI IBM C64

Abandoned Places	79000		
Agony	49000		
Alien World	39000		25/29
Another World	69000	79000	
Aquaventure	49000		
Birds Of Prey	59000		
Bonanza Bros	39000		
Championship Of Europe	49000		
Conquest Of Longbow		99000	
Cover Girl Poker	49000	69000	
Cruise For A Corpse	59000		
D/Generation		79000	
Diemam		79000	
European Champion 92	69000	79000	
Eye Of Beholder II	69000	79000	
Falcon III		109000	
Flight Of Intruder	59000		
Floor 13		79000	
Gods		49000	
Harpoon New	69000	79000	
Heart Of China	89000	89000	
Leisure Suit Larry V	89000	89000	
Leisure Suit Larry 1	89000		
Lotus II	49000		
Madam Mansion Ita		69000	
Midwinter II	69000	19000	
Might & Magic III	89000	99000	
Mike Ditka Football		89000	
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Personal Pro Golf		79000	
Pit Fighter	39000	39000	
Pro Tennis Tour II		49000	
Realms	69000		
Robocop III	59000		
Rockeater		69000	
Shadowlands	59000	59000	
Simpsons	39000	49000	
Space Ace II	79000	89000	
Space Quest I VGA		89000	
Strike Manager	59000		
Time Quest		79000	
Titus The Fox	49000	49000	
Treasure Savage Frontier		79000	
Turles II Coin-Op	49000	49000	
Utopia	69000		
Wayac Hockey II		69000	
Winter Challenge		89000	
Winter Sports 92	49000	49000	
Wizardry VI	79000	79000	
Wizardry VII			

## GAMEBOY

Turtles II 59000  
Hook 65000  
Batman II 80000  
Caññel II 69000  
RC Pro Am II 59000  
Kick Off 79000

## GAME GEAR

Sega Adapter 49.000  
Olympic Gold 79000  
Super Golf  
G-Loc  
Castle Of Illusion  
Shinobi  
Super Monaco G.P.  
Dragon Crystal

## ATARI LYNX

Cyberball 89000  
Strider II  
Toky 89000  
Awesome Golf 89000  
Ishido 89000  
Checkered Flag 89.  
Robo-Squash 79000  
Robotron 89000  
Chip Challenge 79.

## Neo Geo

L. 570.000

+ gioco omaggio

Nam L. 107000  
Ninja Combat 166.  
Cyber Lip 107000  
Bowling 107000  
Robo Army 214000  
Riding Hero 166000  
Super Spy 166000  
Fatal Fury 249000  
Football F. 249000  
Magician 166000  
Sengoku 214000  
Gost Pilot 214000  
Blue Journey 166.  
Crossed S. 249000  
Baseball 2020 214000  
Mullion N. 249000  
Ninja Comando 249  
Soccer Brawl 249000  
Golf Top 166000  
Baseball Star 166000  
Baseball Star 2.249.  
Burning Fight 214.  
Trash Rally 249000  
Eight Man 249000

## SuperNintendo Man. e Soft. in Inglese

Actraiser L. 139.000  
Addams Family 149000  
Baseball Sim. L. 139000  
Bill Lambert L. 139000  
Castlevania IV 139000  
Contra III  
D Force L. 139000  
Darius Twin L. 139000  
Drakken L. 139000  
Earth Defence L. 129000  
F Zero L. 129000  
Final Fantasy 2 L. 149000  
Final Fight L. 139000  
Final Fight Guy  
Gradus III  
Hole One Golf 129000  
Home Alone 149000  
Hook  
Hyperzone 119000  
Joe & Mac 129000  
John Madden 139000  
Lagoon 139000  
Mystical Ninja 139000  
Lemmings 129000  
Paperboy II 139000  
Pilot Wings 129000  
Pit-Fighter 139000  
Populous 139000  
R.P.M. Racing 129000  
Rival Turf 139000  
Scope 6 L. 169000  
Sim City L. 139000  
Smash TV L. 139000  
Goulsh'Ghost 139000  
Mario World 149000  
Off Road L. 129000  
R-Type L. 149000  
Super Tennis L. 129000  
Ys III L. 149000  
WWF Wrestle 139000



## COMPUTERS DIFFUSION

CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - HARDWARE - SOFTWARE  
ASSISTENZA TECNICA - GRAFICA - IMPAGINAZIONE - TELEMATICA

### AMIGA

### OFFERTA PC

### CONSOLE

AMIGA 500 1.3	L. 650.000	PC KE386 DX 33	L. 2.550.000	ATARI LYNX	L. 185.000
AMIGA 500 Plus	L. 690.000	4 MB RAM - 64 KB CACHE MEMORY -		SEGA GAMEGEAR	L. 245.000
AMIGA 600	L. 750.000	HD 80 MB - VGA 1 MB - MONITOR VGA		SEGA MASTERSYSTEM	L. 229.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.350.000	SAMPO 1024 x 768		SEGA MEGAORIVE (italiano)	L. 350.000

KRAMER ELECTRONIC - Via A. Kramer, 19 - 20129 Milano (MM1 P.ta Venezia) Tel. 02/76008728 Fax 02/76008728

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra citati sono tutti IVA compreso.

# IL CURSORE

AMIGA 600 L.400.000\*  
AMIGA 600 HD 20MB L.600.000\*  
AMIGA 500 PLUS L.300.000\*  
AMIGA 2000 L.800.000\*  
CDTV L.800.000\*

\*in permuta con il tuo vecchio Amiga 500 1.3 1MB Ram

IL CURSORE - Piazza Martiri della Libertà 7/b  
20026 Navate Milanese (MI) - T.02/3548765 - 3544283



# box

Aaaayeah!!!

La calura redazionale, accompagnata dal rituale can-can pre-vanzero, impedisce qualsiasi considerazione di una certa consistenza. Lasciamoci quindi andare ad associazioni di idee, a pensieri in libertà. È difficile immaginare che mentre leggerete queste righe sarà trascorsa un'altra estate, quella stessa estate che non è ancora arrivata, qui, nello Studio Vit.

Scrivere che è arrivato il momento di ricominciare a lavorare, di studiare, di darsi da fare quando chi scrive non ha ancora finito, suonerebbe dannatamente ipocrita. Parliamo invece di questa Posta, che definirei "transitoria". I grandi dibattiti si avviano pigramente alla conclusione - con qualche remora comunque - ma i nuovi sono già all'orizzonte. A volte sorge spontaneo domandarsi come possa una rubrica come la Posta non esaurire mai argomenti e tematiche, eppure è così: quando sembra che ormai non ci sia più nulla da dire arriva l'opinione di un nuovo lettore che mostra nuove prospettive, nuove idee su argomenti apparentemente approfonditi a fondo.

Non dobbiamo inoltre dimenticare che ulteriori spunti di riflessione ci vengono quotidianamente offerti da un progresso sempre più rapido, che sforna a ritmo frenetico nuove tecnologie. E a proposito di quest'ultime, è impossibile non citare la famigerata Realtà Virtuale, che negli ultimi tempi è stata coperta dalla totalità dei mass-media. Oltre all'"Uomo Falciatrice", la penultima opera cinematografica ispirata ad un racconto di King (l'ultima è Infatti "I Sonnambuli"), si sono moltiplicati gli articoli sui giornali, i reportage in televisione e anche la sfera letteraria non ne è rimasta estranea: "Uscite dal Mondo" di Elmiro Zola affronta l'argomento anche sotto una prospettiva filosofica. Forse i nuovi videogiochi rivestiranno un ruolo molto più rilevante di quello attuale anche in ambito sociale...

**Vol cosa ne pensate?**

## HOMO LUDENS: CONSIDERAZIONI FINALI-FINALI

Caro MBF,

"La vita non mi ha mai interessato quanto l'evasione lontano dalla vita"  
(Howard Philips Lovecraft)

Per rispondere a quell'"uomo di vita" che crede di impressionare il popolo sciornando un saluto in lingua anglosassone (mi riferisco a "20th Century Boy" del numero di aprile), vorrei dire semplicemente questo: il mondo dei videogiochi, o della fantasia in generale, supera di gran lunga qualsiasi cosa che possa offrire il mondo della realtà

Ha ragione, 20th Century Boy: nella tua lettera affollata di luoghi comuni e di filosofia da telenovela, affermi con dilito che i videogiochi sono degli alienati. E nessuno intende negarlo. E vero. (Solo quando gioiamo, NdMBF). Ma la domanda che vorrei invece porti è la seguente: hai qualcosa di meglio da offrire di vivere nel mondo della fantasia? Credi che soddisfare le tue basse necessità fisiologiche con una ragazza che "fa un pazzino" ti possa portare a risultati più desiderabili di liberare la propria mente da vincoli di ripugnante manutenzione e di creare un universo intero che si stenda ai tuoi piedi, una novella Celephais, o semplicemente i nabississimi e oscuri sotterranei dove dare libero sfogo ai propri misteriosi istinti, per poi affrontarli e rassegnarli alla luce del

giorno?

E tu dirai: ma cosa ne sarà della società futura se la gente si isola nelle proprie menti? Ti rispondo che a noi non interessa condividere una società con gente che indinza le proprie limitate capacità intellettive a sazietà e un'ingordigia di sesso o qualsivoglia altro o svago giovanile, senza concedersi il lusso di rinunciare solo un attimo con se stesso, di pensare o di far vibrare le proprie cellule neurotiche.

Pensi che io sia un misantropo? Hai ancora ragione: sono misantropo. Anzi, ti dirò di più, sono paranoico. Non solo odio la gente, ma temo la gente. Anzi, la aborro. L'unico luogo dove trovo rifugio è nella fantasia, nell'arte, come il Maestro di Providence sopra citato.

Ma lasciando cadere tutti i retorismi e le iperboli, affrontiamo sul serio la questione. C'è gente, i videogiocatori, che non sono come le persone comuni: non vanno in discoteca, non vanno a rimorchiarci e, insomma, apparentemente se ne fregano, ma in realtà sappiamo benissimo che non è così: i videogiocatori sono i timidi, che non hanno il coraggio di affrontare la gente. Ma questo non significa che abbiano un approccio negativo nei confronti del mondo: se sicuro, 20th Century Boy, che si riesce più facendo i "fichi" sui monitori che giocando a Dungeons & Dragons? Il tuo mondo è tanto diverso dalla realtà che ci si prospetterà domani quanto il nostro, con la sola differenza che noi ci rendiamo perfettamente conto di non essere Taghori il nano o Joril l'elfo; chi tenta di interpretare un ruolo nella vita forse non si rende conto di essere solamente finto, più finto di chi, allo spegnere il monitor, ridiventa una persona normale. E anche se Kant ci ammonirebbe, noi alienati siamo larve dalle quali sono pronte a soffergere menti normali, a dispetto di chi, come Marco Rossi, identifica il nostro modo di essere con il nostro modo di esistere. E poi da un giudizio finale, aspettiamo che le nostre vite volgano alla conclusione... Ci risentiamo tra venti, trenta o più anni.

Saluti,

Federico 1975 (Roma)

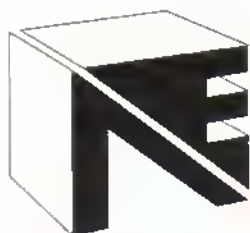
PS

Congratulazioni a K: meglio di così non puoi diventare.

Spettabile MBF,

Ormai da un bel po' di tempo mi interesso di computer (sin dai tempi delle inizie e indimenticabili battaglie tra Spectrum e C64) e del divertimento elettronico in genere, soprattutto grazie alle riviste specializzate, in testa alle quali regna K. Per cui mi sono sentito toccato nel profondo quando ho letto le lettere di 20th Century Boy e Alessio Saltari (KjS) che riguardavano il dibattito sull'Homo Ludens, in quanto le questioni sollevate non sono irrilevanti, ma stanno alla base stessa del divertimento elettronico e delle creazioni software in genere. I punti che intendo evidenziare e che sono emersi nelle lettere sono essenzialmente tre: considerare il videogioco come un qualcosa di fittizio e inutile (è il contrario una forma d'arte), la solitudine del videogiocatore e una considerazione di videogioco come estensione fantastica della realtà.

Per quanto concerne il primo punto, a mio parere, il videogioco è nato con il solo scopo di trasallare la gente con qualcosa di tecnologicamente avanzato e nuovo, un passatempo, in pratica. Oggi, tuttavia, il videogioco è una forma d'arte vera e propria, in quanto le stesse persone che li creano, i programmatori, sono grafici, musicisti, quindi paragonabili agli stessi artisti del passato che hanno dato vita ad opere pittoniche e musicali. L'unica differenza è data dagli strumenti che essi hanno a disposizione e che hanno utilizzato. Se si considera un quadro un'opera d'arte perché non considerare tale anche una immagine o una sequenza animata di meravigliosa bellezza. Inoltre, se vediamo il videogioco nel suo insieme lo possiamo considerare simile ad un film (ad esempio Willy Beatty, Rise of the Dragon, Heart of China) dove il giocatore non segue passivamente l'azione, ma può anche interagire con il "film" stesso, modificando la trama. Per quanto riguarda la solitudine del videogiocatore devo dire che a parte i pochi momenti nei quali si gioca con un amico oppure gli si mostra qualcosa di nuovo, normalmente la solitudine è la condizione necessaria per giocare, altrimenti ci si dedicherebbe a qualcosa di più interessante.



# NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.  
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:**  
**TEL. (02) 33000036**

**10% di  
SCONTO**

Per chi  
requisite 3 giochi  
di qualunque  
sistema!

Aperto anche  
il Sabato

Orari:  
9.00 - 12.30  
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

**SEGA MEGADRIVE**  
**JAPAN**  
con Controller e Giochi "SONIC"  
**SOLO L. 248.000**

## GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L.	99.000
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	119.000
AERO BLASTER	L.	89.000
AFTER BURNER	L.	99.000
AIR DRIVER	L.	89.000
ALEXKIDD E. CASSTE	L.	69.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
ARROW ELASH	L.	39.000
ART DRIVE (DISEGNO NOVITA)	L.	69.000
ATOMIC ROBOKID	L.	29.000
BACK TO THE FUTURE III	L.	119.000
BAD O MEN	L.	99.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE GOLF	L.	29.000
BATTLE SQUADRON	L.	89.000
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WRESTLER	L.	79.000
BIMINI RUN	L.	79.000
BLOCK OUT	L.	39.000
ROMANZA BROTHERS	L.	39.000
BUDOKAN	L.	99.000
BURK RODGERS	L.	99.000
BURNING FORCE	L.	39.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	79.000
CAIBER 50	L.	69.000
CALIFORNIA GAMES	L.	99.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CATCH 82	L.	99.000
CENTURION	L.	89.000
COLUMNS	L.	69.000
COMMANDO II	L.	69.000
CRACK DOWN	L.	39.000
CROSSFIRE	L.	59.000
CYBER BALL	L.	79.000
DAHNA	L.	99.000
DAIMAXAMUNA	L.	89.000
DANGEROUS SEED	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081	L.	29.000
DECAK ATTACK	L.	99.000
DESERT STRIKE	L.	99.000
DEVIL CRASH (FLUPPER)	L.	99.000
DICK TRACY	L.	69.000
DONALD DUCK	L.	79.000
DOUBLE DRAGON II	L.	89.000
DYNAMITE DUKE	L.	89.000
E. SWAT	L.	79.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	99.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
EVIL GIRL	L.	99.000
F1 CIRCUIT	L.	39.000
F1: GRAND PRIX	L.	99.000
F22 INTERCEPTOR	L.	49.000
FABRY TALE	L.	99.000
FANTASIA WALT DISNEY	L.	69.000
FANTASY SOLDIER	L.	99.000
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FIRE SHARK	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAING GROUND	L.	39.000
GALAXI FORCE II	L.	79.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	79.000
GRABADA	L.	39.000
GYMQUE	L.	49.000
HARD DRIVIN	L.	59.000
HELL FIRE	L.	39.000
HERZOG ZWEI	L.	49.000
HUNTER YOKO	L.	59.000
ICE HOCKEY	L.	89.000
INSECTOR X	L.	39.000
INTERCER 01 EODIS	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	89.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000



JAMES POND II	L.	99.000
JAMES POND	L.	49.000
JEWEL MASTER	L.	39.000
JOE MONTANA	L.	89.000
JOHN MADDEN II	L.	99.000
JOHN MADDEN	L.	89.000
JORDAN VS BRID	L.	39.000
JUJU LEGEND	L.	89.000
JUNCTION	L.	69.000



K.O. BOY	L.	79.000
KID CHAMELON	L.	99.000
KINGS BOUNTY	L.	69.000
KLAX	L.	89.000
KUGA	L.	69.000
LANERS VS CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	79.000
LEGEND OF NITJA BURAI	L.	99.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000
LEGEND OF A FANTASY SOLDIER	L.	99.000



**ECCEZIONALE!**

**SEGA MEGA CD**  
**JAPAN**

con Controller e Giochi "Sonic"  
e "Maddening"

**SOLO L. 598.000**

LEYNOS	L.	39.000
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT	L.	39.000
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MARCEL LAND	L.	79.000
MASTER OF MONTERS	L.	119.000
MASTER OF WEAPON	L.	99.000
MEGA PANEL	L.	39.000
MERCS I	L.	69.000
MERCS II	L.	69.000
MICKEY MOUSE	L.	99.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L.	79.000
MOONWALKER	L.	69.000
MRS PACMAN	L.	39.000
MYSTIC DEFENDER	L.	59.000
ONSLAUGHT	L.	39.000
OUT RUN	L.	49.000
PACMANIA	L.	99.000
RAPER BOY	L.	99.000
RAI RILEY BASKETBALL	L.	99.000
RGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHILLOS	L.	39.000
RIFLIGHTER	L.	99.000
ROFLIOUS	L.	89.000
QUACK SHOT	L.	79.000
QUAD CHALLENGE	L.	99.000
RAIDEN TRAD (8 ME)	L.	59.000
RAMBO	L.	69.000
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
RENT A HERO	L.	49.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD BLASTER	L.	89.000
ROAD RASH	L.	89.000
ROBOCOP	L.	99.000
ROLLING THUN 2	L.	69.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. AIR WOLF	L.	69.000
S. SHINOBI	L.	79.000
SAIN SWORD	L.	39.000
SD VARIS	L.	99.000
SHADOW DANCER	L.	69.000

**VITE INFINITE CON**  
**ACTION REPLAY**  
**L. 98.000**

SHADOW OF THE BEAST	L.	119.000
SHAMBAI III	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SOLDACE	L.	119.000
SONIC	L.	59.000
SPACE ARRIER II	L.	89.000
SPACE GOMOLA	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPIDERMAN	L.	49.000
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000

**SEGA MEGADRIVE**  
**VERSIONE JAPAN**

- ALIMENTATORE  
- I.V.D. SCART  
- JOYPAD

**SOLO L. 248.000**

STARRIGHT	L.	99.000
STEEL ENPIRE	L.	99.000
STORMLORE	L.	99.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HAND ON	L.	69.000
SUPER HYDIE	L.	79.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	49.000
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	L.	49.000
SWORD OF VERMILION	L.	99.000
SYD OF VALIS	L.	99.000
T. BEAST WARRIOR	L.	79.000
TAIHEKI	L.	119.000
TARCHAN	L.	69.000
TASK FORCE WARRIOR II	L.	69.000
TECHING COP	L.	119.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
TETRIS	L.	49.000
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDER FOX	L.	49.000
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
TIGER	L.	69.000
TIDE JAM & ERLAD	L.	79.000
TOKI	L.	99.000
TOMMY LA SORDA	L.	99.000
TRAMPOLINE TERR	L.	79.000
TRASIA	L.	119.000
TRUXTON	L.	69.000
TURBO OUT RUN	L.	89.000
TURRICAN	L.	69.000
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	69.000
VALIS	L.	99.000
VERTX	L.	39.000
VOLFIED	L.	39.000
WANI WANT WORLD	L.	89.000
WAR SONG	L.	119.000
WARDNER	L.	59.000
WHIPE RUSH	L.	29.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY	L.	39.000
WONDER BOY IN B. LAND	L.	39.000
WONDERER FOREST	L.	49.000
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WORLD CUP 62	L.	89.000
WRESTLE WAR	L.	59.000
X.D.R.	L.	39.000
Y.S. III	L.	99.000
ZANY GOLF	L.	49.000
ZERO WING	L.	89.000

**PERMUTIAMO**  
**LE TUE CARTUCCE**  
**USATE...**  
**PASSA IN**  
**NEGOZIO!!!**



Ritornando alle mie esperienze quotidiane preferisco stare in compagnia del mio 386 gozzovigliando con giochi o programmando, creando magari qualcosa di interessante, imparando nuove cose per il lavoro o che intendo intraprendere in un futuro non lontano, piuttosto che guardare la TV e soffermarmi quei programmi noiosi che da una decina d'anni regnano incontrastati esibendo il palinsesto. La solitudine non deve però andare oltre l'attività videoludica, altrimenti si creerebbero dei seri problemi nel campo dei rapporti sociali.

Per concludere, sul terzo punto vorrei dire che uno degli obiettivi di molti giochi è quello di simulare situazioni e attività che l'uomo non potrà mai compiere e anzi i mezzi che ha a disposizione attualmente, o che non potrà esercitare per il semplice fatto che ben pochi possono permettersi di volare su degli F17 o di navigare in un sommergibile atomico. Se tradizionalmente l'uomo mette per iscritto le sue fantasie su romanzi, libri, perché non trasporle nel mondo videoludico rendendole interattive e soggette a modificazioni personali? Il videogiocatore vive in pratica un periodo di tempo più o meno lungo (rappresentato dalla durata della partita) in un mondo parallelo, ma con la consapevolezza dell'illusorietà della situazione e della sua precarietà e quindi con la consapevolezza di tornare da un momento all'altro nel mondo reale, delineando quindi una separazione netta tra i due mondi. Terminata l'ultima VI e farò colpo su una ragazza, situazioni completamente diverse, quindi non paragonabili tra di loro. Quando è ben chiara questa distinzione non vi sono problemi di ogni genere e la figura del videogiocatore quindi non è minata alla base.

Detto questo, sperando di non averti annoiato, ma di averti dato un utile contributo per la rubrica K-Box, ti saluto distintamente.

Tiziano Valentini

Dici che abbiamo detto ormai tutto, non vi pare?

## COME VOLEVASI DIMOSTRARE

Realmente i videogiochi distolgono dalla realtà? A dir la verità non so veramente cosa dire, anche se è vero che ci ho pensato a lungo.

E più reale la realtà reale o la realtà virtuale? E se è vero che noi siamo reali, è anche vero che lo siamo in un videogioco! O in realtà e la realtà del videogioco che veramente ci entra in una realtà diversa?

E una realtà diversa dal mondo reale è anche una realtà sana?

O non è forse vero che in realtà la realtà è relativa? E allora come dire cosa nella realtà che ci condanna è realmente importante? Un bel problema davvero vero? Pazzi nostri!

Mycroft (An)

## HANNO DETTO

"Who wants to live forever?"

(Queen, a proposito dei trainers, suggerito da Cammello)

Volante Kabubi

"Reality used to be a friend of mine"

(PM Dawn a proposito della realtà virtuale)

## REAZIONI A PIRATERICCHI

La lunghissima lettera degli studenti di Napoli pubblicata sul numero 40 ha suscitato un certo scalpore e non sono mancate le riprese da parte dei lettori. Devo rilevare con una certa soddisfazione, che la maggioranza ha rifiutato l'atteggiamento punitivo e le argomentazioni presentate dai sostenitori del metodo slavofsky, segno che la nostra campagna educativa non è stata del tutto inutile.

Caro MBF,

ho appena terminato di leggere la lettera "Piratericchi" del numero 40 e sono rimasto scandalizzato nel leggere la frase "Proprio non sappiamo che l'arresto delle grosse scorte di cartone colorato che occupano un sacco di spazio e fanno lievitare il prezzo degli originali". Tu dici questo perché sei un angustoso e non hai mai comprato un originale.

Ho recentemente acquistato l'ultima VI e secondo il tuo modo di pensare sono 89.900 lire buttate via. Ti posso dire che lo stesso negozio in cui l'ho comprato mi vendeva a 50.000 lire il gioco doppiato. Ma tu non valuti il rapporto qualità/prezzo.

Per tua informazione nella confezione trovi 6 dischi da 1.44, 3 manuali (uno di installazione, uno di riferimento ed uno in cui si racconta la storia di Britannia, le posizioni, le magie...). Ma la cosa più importante è una mappa stampata su tela, stupenda ed importante per i giochi. Ma per te non è un problema. Hai il parata del cuore che ti doppi i dischi, il cartello per il manuale e sicuramente avrai la carta che ti cucina la mappa ma non su tela, su carta, perché hai risparmiato i soldi comprando la copia.

Non è un problema per te avere i manuali di Ultima, perché i tuoi amici geniali lo avranno già spiozzato, saranno riusciti a tradurre il linguaggio gergale, ma non riusciranno certo a farti dimenticare le stupende gomme dietro ad Ultima, consultando il manuale quando aveva molte lacune o incertezze. [...] Forse neanche questa lettera ti farà riflettere, neanche questa perché voi non cercate la perfezione di un gioco, la sua accuratezza, ma vi sedete davanti al computer, aprite il contenuto dei 300 dischi e pensate: "A cosa giocherò? A Jim Power! No, l'ho finito ieri in 4 ore; a Jagan! Ho visto ieri tutti i canali con il mio infinito; a Dylan Dog, tanto avevo nozioni illimitate."

Sid Justice & Mak the Panda

Desidererei mettere al corrente il "gruppo di studenti in ingegneria elettronica e informatica dell'inniva sua Federico II di Napoli" che ho sottoscritto non ha mai incontrato difficoltà nel reperire presso i vari soft center esistenti in città (NB, mi riferisco a Napoli non a Bujumbura capitale del Burundi, circa 75000 abitanti) le ultimissime novità in fatto di software originale.

Distinti saluti,

Umberto Parisi (Na)

Se tutti noi, o gente che sta leggendo, ci impegnassimo a metterci e soldi da parte per comprare solo i giochi che ci interessano veramente e andassimo in un soft center a richiedere solo materiale originale, per dirci l'abitudine di acquistare quei tipi di giochi che sono i piatti, le cose carissime. Un'avventura della Lucas Arts che oggi costa 89000 euro si libera 49000 e via di sfiorando. Basta un piccolo sacrificio che non mi pare insormontabile. Non vi parla un ricco sfondato, ma neanche un povero in canna.

Patrik Karlson

## VIDEOPROPAGANDA

Caro 20th Century Bny, è meglio che tu sappia che i programmatori, le software house, i negizianti, fanno tutto solo per i soldi! E non, come pensate in due o tre sulla terza per dare mesaggi positivi ed istruttivi. Loro per primi se ne strafregono dei messaggi che il videogioco contiene, e fanno bene, dal momento che l'una a cosa che conta è la qualità del gioco e se il gioco è fatto bene, lo compio. Certo che le mogli dei soldati virtuali che tirano giù con l'F15 saranno disperate e che due delle mamme dei poveri Lemmings sacrificati a migliaia per superate un semplice livello? Che crudeltà! Eh, eh, eh! Rivista storica. La violenza, la politica, il sesso nei videogiochi non contano niente! Ma via tutto quando pigli l'interruttore su OFF. Hai mai provato?

David Zak Moretto

Caro MBF,

ho appena letto la posta del numero di Giugno e mi ha particolarmente colpito la prima lettera, quella di 20th Century Bny. L'ho letta due o tre volte, e quasi inconsapevolmente ho iniziato il Ci-Text e ho messo il cd di A Night At The Opera...

C'è qualcosa in quella lettera, anche se non so cosa, che mi ha spinto a farlo... Qualcosa di strano che mi ha lasciato perplesso, un qualcosa molto difficile da individuare, tanto che non so proprio da dove cominciare e adesso mi trovo in una specie di angoscioso panico letterario... Ho scritto tutta questa lunga introduzione proprio nella speranza di trovare il la che fa cadere le parole... Probabilmente il fatto che mi ha lasciato perplesso è come in, uno era il ragazzo del secolo, teneva a far entrare le idee idee politiche un po' d'apertutto... Forse non mi sono spiegato bene. Penso che tu abbia esagerato un pochino... Anelli in possesso Fig originale, e ti dico che ne ho letto il manuale, non trovandovi assolutamente niente di così insopportabile. Certo le influenze politiche non sono poche, ma, a mio parere, non devono essere prese sul serio, come hai fatto tu. Sinceramente non mi importa affatto se l'azio simulato su cui si volando è americano, russo o del Burundi... Quando abbatto un nemico, non sto certo a pensarci e "Ma guarda un po' quello era un libico, allora morte a lui e a quel pezzo di Gheddafi"... Ho speso da un mucchio di pixel, non ad un ideale. Probabilmente mi avrai già considerato uno "sporcio maula merialista", giusto per usare le parole che comparivano in una delle schermate di Fig per C64. Beh, non lo sono, nonostante possa pensarci... Quello che voglio farti capire è, anche se a modo mio, è che di un gioco, io, almeno io, compio il codice, la grafica, il concept, non l'idea politica. Non vado certo a vedere se la software house è americana, inglese o uzbeka se il programmatore è democristiano, nessuno o della Lega Lombarda. Spero di esserti fatto capire... [...]

Un gioco bello lo è sempre, che si siano i usi che sparano agli americani e viceversa. Se invece con la tua missiva, volvi semplicemente ci macare che la propaganda politica entra anche nei videogiochi, allora scusa, hai perfettamente ragione. Ma, a mio parere, vedere nei manuali nei giochi Microprose la lotta e chiara volontà di fare della pubblicità a questa o quella corrente politica, mi sembra davvero eccessivo... Vatti a rivedere la polemica sui videogiochi nazisti, quella era propaganda, altro che i manuali Microprose. Potrei risponderti che la propaganda subdola e invisibile è quella più irritante, ma in quest'ultimo caso, ognuno può interpretare come vuole il messaggio. Quello che per te è propaganda, può non esserlo per me, è solo una questione di idee. Per quando mi riguarda finché non vedrò cose come quelle dei "videogiochi nazisti" o cose del tipo "Vola Pinco





**VENDITA**  
PER CORRISPONDENZA

# PADOVA Computer Time PADOVA

**VENDITA**  
PER CORRISPONDENZA

## Computer Amiga

Amiga 2000 garanzia Commodore 2.0 Ecs	new price	1.100.000
Amiga 3000 25Mhz, Hd 52Mb, 2Mb di memoria	chiedere	
Amiga 500 PLUS Commodore+joystick	new price	650.000

## Monitor

Commodore 1084s-new		450.000
Commodore 1950 multisync (1960)	new price	700.000
Nec 3fg 15" multisync 1024x768	new price	1.050.000
Nec 4fg 16" multisync 1024x768	new price	1.600.000
Nec 5fg 20" multisync 1280x768	new price	2.800.000

## Expansioni amiga

Expansione Amiga 500 512kb	new price	58.000
Expansione Amiga 500 512kb+clock	new price	72.000
Expansione Amiga 500 1.5Mb+clock		180.000
Expansione Amiga 500 1.5Mb		170.000
Expansione Amiga 500 Plus 1mb		99.000

## Hard Disk AT/SeSi

Hard disk 52Mb Quantum 11/15ms-slim		430.000
Hard disk 105Mb Quantum 11/15ms-slim		750.000
Hard disk 120Mb Quantum 7 ms		800.000
Hard disk 210Mb Quantum 11/15ms		1.300.000
Hard disk 240Mb Quantum 7 ms		1.350.000
Hard disk Ricoh removibile+cartuccia 50Mb		1.300.000
Hard disk 45Mb Fujitsu	new	390.000
Hard disk 105Mb Fujitsu	new	650.000
Hard disk 135Mb Fujitsu	new	750.000
Hard disk 180 Mb Fujitsu	new	1.000.000
Hard disk 330 Mb Fujitsu 7M/S " Professional	new	1.900.000

## Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	new price	500.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200		320.000
Genlock roicc		280.000
Genlock Vhs Electronic design		750.000
Genlock S-Vhs Electronic design		990.000
Hand scanner Alfascan 400dpi, 256 toni	new price	385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	new price	450.000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb		445.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000		120.000
Drive esterno passante con interruttore	new price	120.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse		59.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3		89.000
Deviatore mouse/joystick		26.000
Boot dfll (per selezionare boot di partenza)		18.000
Interfaccia 4 giocatori		20.000
Action replay III A500	new price	160.000
Scheda antiflicker A2000 Commodore	new	420.000
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron	new	120.000
DCTV versione Pal		chiedere

**Richiedete il nostro listino completo !!!**
**VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA**
**COMPUTER TIME S.N.C.**
**VIA PROVVIDENZA 43**
**35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)**
**TEL.049/8976756 FAX 049/8976414**
**SHOW ROOM PC/MSDOS E GVP**
**TELEFONARE PER APPUNTAMENTO**
**LINEA TELEFONICA GVP DEDICATA 049/8976787**

## Ps-compatibili

PC 286 16/21 HD45Mb Fujitsu 1Mb	900.000
PC 386SX 25 HD45Mb Fujitsu 2Mb	1.167.000
PC 386DX 33 64c. HD45Mb Fujitsu 4Mb	1.567.000
PC 386DX 40 64c. HD45Mb Fujitsu 4Mb	1.690.000
PC 486DX 33 128c. HD45Mb Fujitsu 4Mb	2.130.000
PC 486DX 33 128c. HD45Mb Fujitsu 4Mb	2.630.000
differenza Minitower con led	+ 50.000
" Tower con led	+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 70.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+ 130.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Tcac	+ 99.000
" Vga 1Mb 1024x768/256	+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	+ 200.000
" Hard disk 105Mb Fujitsu	+ 270.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	+ 400.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	+ 980.000
" Hard disk 330Mb Fujitsu 7ms	+ 1.500.000
" Monitor Vga monocromatico	+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768	+ 450.000

Configurazione base: Desktop con led, drive 3.5 1.44Mb, ga 256kb tastiera estesa, hard disk Fujitsu 45Mb, memoria 1mb, 286/12mb/386/4mb/386dx e 486/12 scelti e 1 printer, controller 2 floppy e 2 Hd. I computer sono assemblati e testati. Il Dos 5.0 e mouse sono comprese. La garanzia e' della durata di un anno dalla data di spedizione.

Soundblaster 2.0	+ 270.000
Soundblaster professional	+ 350.000
Video III per Pc	+ 600.000

## Great Valley Production

Expansione 0/8mb per A2000	
Hard card + 52Mb Quantum A510	
Hard card + 52Mb Quantum A2000	
Hard card +120Mb Quantum A2000	
Hard card +240Mb A2000/500	
Hd Syquest 44Mb removibile + cartuccia e controller	
Cartuccia 44Mb per syquest	
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia e controller	
Cartuccia 88Mb per syquest	
Cabinet porta Hd esterno doppio scomparto alimentato	
Acceleratrice G-FORCE 68030 A2000 25mhz 1mb	
" G-FORCE 68030 A2000 40mhz 4mb	
" G-FORCE 68030 A2000 50mhz 4mb	
68040 A3000	
Impact Vision 24 A3000/2000PAL, Genlock, Video pip	
Frame grabber 1/25secondo, Antiflicker, 16.000.000 colori	
software a corredo: Macropaint, Caligari pro., Seala	
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz (esterna Hd)	
Digitalizzatore audio Sound 8bit	
"Prezzi listino Gvp POINT autorizzato"	

**TELEFONARE**

## Stampanti

Star Lc20 9Aghi con Inuit residentii	310.000
Star Lc200 24Aghi a colori	710.000
Fujitsu 900 24Aghi	580.000
Fujitsu 1100 24Aghi	680.000
Fujitsu 1200 24Aghi	950.000
Fujitsu B200 getto d'inchiostro	950.000
Kit culare per Fujitsu 1100/1200	99.000
Stampante laser OKI	2.000.000

**Novita!!cavo Vga/scart per collegamento Tv**
**Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina**
**\*59134#**
**del VIDEOTEL**
**Il servizio e' gratuito**

# GVP POINT

**RIVENDITORE AUTORIZZATO**

CONDIZIONI DI VENDITA: TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO

Pallino" nei videogiochi distribuiti ufficialmente e in tutta Europa, non mi preoccupo minimamente. Distruggere un mucchietto di pixel a cui il programmatore ha dato il nome di Mig, non vuol dire assolutamente essere anticomunisti. Alla fine della tua lettera chiedi: "E se un giorno una casa software facesse un bellissimo simulatore Nazi/Fascista, lo completate?". Se si trattasse di un simulatore come *Secret Weapons Of Luftwaffe* della Lucasfilm, cioè di una riproduzione della Seconda Guerra Mondiale in cui si possono vestire i panni dei tedeschi o degli italiani, sì. Non sarei mica nazista, per questo.

Il Commello Volante Kabubi (Teramo)

## SENSIBLE SOCCER: IL GIBATTITO

Gentile redazione di K, sono un ragazzo di Palermo e leggo la vostra rivista da circa due anni. Trovo ottimo il modo in cui impostate le recensioni e i saramenti mi trovo in disaccordo con i vostri giudizi (a parte Dylan Dog). Ho comprato da poco il presunto Kick Off degli anni '90, *Sensible Soccer*, e devo ammettere che, per molti aspetti si può considerare più bello e più divertente del capolavoro di Dino Dini soprattutto se si paragonano le opzioni selezionabili nei due giochi. Ma nella vostra recensione non avete considerato uno degli aspetti più interessanti del gioco, cioè la parte puramente arcade che, secondo il mio modesto parere, presenta alcune lacune:

- 1) Il portiere, sia nelle uscite che nelle parate, assomiglia ad un noto portiere laziale...
- 2) Il controllo del giocatore non è così facile come sembra, infatti manca quella geniale idea di Dino Dini che permeteva di stoppare facilmente la palla, cosicché capita spesso di trovarsi in zona tiro e non poter trafugare il portiere e con una staffilata solo perché mentre ti giri il pallone ti scappa (assomiglia a mio cinghio mentre gioca a calcio!)
- 3) nei rigori i programmatori hanno cercato di migliorare il tradizionale sistema della "fioretta", tornando TUTTO! Il giocatore ha 3 (dici 4!!!) misere posizioni dove tirare e il portiere sembra diventato Peruzzi!
- 4) Inoltre, nonostante il controllo un po' oscuro ho vinto tutto quello che c'era da vincere in meno di una settimana.

Ovviamente non voglio certo affermare che *Sensible Soccer* è peggioro di *Kick Off II* con queste mie considerazioni, tutt'altro: resta uno dei migliori giochi mai apparsi su Amiga. Continuate così,

Vincenzo Alfonso

PS  
Non sono un fans sfegatato di *Kick Off II*  
PPS  
Scusate i possibili errori dovuti alla "biondina" che era seduta accanto a me mentre scrivevo la lettera (suppongo abbiate capito...)

E mentre l'umanità ancestrale si interroga se *Kick Off III* sarà superiore alla concorrenza, Vincenzo, non Beretta, ma Alfonso, ci sciorina le sue considerazioni sul nuovo passatempo ufficiale della redazione di K, nonché fonte di lingu simulati e cronici risati di nello consegna del materiale. La semi-totale dei lettori si è schierata o a favore della simulazione della *Sensible* ("Il sistema

di passaggi è grandioso, non ho mai giocato una simulazione così avanzata" Minimi Andrea); "E l'unico gioco in cui sia possibile fare triangoli e impostare opzioni con un certo anticipo" (MBF), anche se permangono alcuni dubbi sulla totale assenza di cartellini e fuorigioco e sull'incapacità del portiere ("Si segna troppo: il portiere non trattiene e realizza i gol e fin troppo facile" Fabio Ravetto); "Il fatto che manchino ommonizioni ed espulsioni è una grave mancanza" Alberio Rossetti; "Mancano i giocatori di colore con la emigliatura bionda" Simone Crosignani; "Non è possibile spostare gli star player" Minimi Andrea). Attendiamo ulteriori poteri ed opinioni.

## CHE KAPPA OI POSTA VUOI?

Commento al prologo della Posta di maggio  
È questo l'argomento che più mi piace e che mi ha spinto a scrivere la lettera. Penso che tutti siamo d'accordo sul fatto che è tuo "complotto" correggere il flusso dialettico quando debbono in ere troppo distanti dal punto di partenza". Il punto è: ha davvero debito dato? Io mi astengo dall'esprimere giudizi, lasciando la sentenza, che sarebbe strettamente personale, a ciascun lettore, e faccio solo alcune considerazioni. Ho trovato la posta di Maggio la più interessante in assoluto che mi sia capitato di leggere, e penso che con me concordo molti altri interessati all'argomento, il che è dimostrato dal enorme quantità di lettere e provocate dal tanto discusso epilogo del numero 37. Questo, si potrebbe obiettare, non significa nulla visto che anche "Scalfari Risponde" o "L'Angolo di Donna Letizia" (non ho ancora capito cosa sia quest'ultimo) sono interessanti.

Se dunque tale epilogo e i relative repliche non rigiudicassero il mondo videoludico, allora il fatto che siano interessanti non ne giustificherebbe comunque la presenza su K. Riprendendo in mano il numero 37 e rileggendo l'Epilogo della Posta, ho pensato che il principale spunto di riflessione fosse sintetizzato nella domanda conclusiva: "I videogiochi non sono forse un ennesimo aspetto marginale e irrilevante di un secolo che ha portato la razza umana più volte all'estinzione?".

Ecco, a me non sembra sbagliato, in una rivista di videogiochi, parlare delle implicazioni sociali di questi, purché non si degeneri in tutt'altri argomenti, come è stato fatto in alcuni casi nelle lettere di risposta. Dopo aver sottolineato che comunque tali degenerazioni sono state la maggior parte delle volte causate dalle parole dell'adulto (a questo punto potresti anche dirci chi è), e non dal tema in sé e per sé, ti propongo un quesito: quali confini ha il campo che deve essere trattato nella Posta di K? Finisce dove si finisce di parlare di VIDEOGIOCHI, oppure finisce dove si smette di parlare di PIRATERIA, di fare POLEMICHE tra computer duresi e di PROTESTARE contro le software house?

Se ciò che riguarda i videogiochi in genere è bene, allora perché rifiutare il tema dei loro o risvolti psicologici? Non ti sembra meglio e concludo: corre e il rischio di durare un pochino dal macrotema della Posta come rubrica, piuttosto che riproporre sempre i soliti argomenti o mai ripresi sfruttati, iperinizialismo, iperispanci, iperemoiosi. Stroncate non nasce e questo nono filone (se così posso definirlo) di lettere significa stroncare l'originalità, irritare e ad essere banali, a scrivere e leggere tutte uguali sin soliti due o tre

argomenti. Naturalmente ci vuole buon senso per saper discernere tra una lettera che complessivamente rientra nel discorso videoludico, ed una del tutto campata in aria riguardo le tentennanze. Comunque, un disco non può più seno nell'ambito della Posta serve anche a dimostrare che il videogiocatore non è come lo vede quel tale adulto, non ha in mente solo astronavi, spari o enigmi, ma fa anche dischi così complessi (e poi se antichità) nella propria passione.

A questo punto propongo un referendum (io sono per Ciamini) tra i lettori: secondo te, lettore di K, come va giudicata la Posta di Maggio? Vale la pena di affrontare le tematiche ivi proposte? Rignardando al mondo videoludico oppure, per quanto inta essanti, sconfinano eccessivamente in altri campi? Preferisci leggere lettere e come quelle o le solite polemiche sulla pirateria e sullo scontro Computer Vs Console? Non credo di voler aggiungere altro; scusa se sono stato aggressivo o retorico - non s'è fatto apposta, i come disse il Manzoni alla fine del suo romanzo - ma considero l'argomento di una certa importanza, tanto che voglio lanciare, in conclusione, a tutti i lettori, pigri o passivi che, letto questo brano, passanti avanti senza riflettere un secondo se sia il caso di dare la propria, il momento è cruciale, si tratta del futuro della Posta di K; anche se non avete mai scritto, e/o non scrivete mai più, scrivete ora, perché questo è il momento di farlo.

Tenete presente che se la Posta in futuro non vi piacerà, sarà stata anche colpa i nostra. Se poi attualmente non vi piace, allora non scrivere sarebbe un insulto alle capacità ermetiche umane.  
Ho finito.

Francesco Ursini (Roma)

Lettere con contenuti simili o quelli contenuti nella missiva di Francesco ricevano la firma di Umberto Tarallich, di cui nome fu precedere l'opposizione di professore (reale o virtuale?) e del signora Gionella di Porto S. Giorgio, una vecchia conoscenza epistolata.

Ok, non vorrei fare la vittima, né d'altro canto cospargermi gratuitamente il capo di cenere, ma vorrei rendere noto a tutti i lettori che non può esistere uno Posto in grado di soddisfare la totalità degli acquirenti di K. E per uno utopia e, permettetelo, è una certa esperienza che mi permette di affermarlo. Si può però fare lo sforzo di avvicinarsi a quel modello ideale che sembra trasparire dalle critiche e dai suggerimenti di tutti. E quel modello, ecco Francesco, non si avvicina se non vagamente o quello o cui tu aspiri. Ritengo giuste molte delle tue considerazioni, ma lomo a sottolineare che è completamente fuoriluogo trattare argomenti come la religione, la politica e l'esistenzialismo nella Posta di K, almeno nel modo in cui sono stati affrontati nel numero 39. Rischieremmo di avventurarsi in landa troppo inesplorata, con l'eventualità ossia fattibile di smarrire la rotta vera. Possiamo tutti (più o meno, ovviamente) parlare di videogiochi con una certa competenza, ma chi è così oscura la stessa professionalità fuori dagli ambiti normalmente ricorati? Leopardo disse che il miglior modo per relare agli altri i confini del proprio sapere, è di non traspassarli. E i nostri "terrori" non sono stati colonizzati del tutto, altrimenti non si spiegherebbe una rubrica come questo. I lettori non parlano di ostionisme e di enigmi come dell'essenza dello loro vita (non parlo di molturo perché è una parola troppo grossa e troppo abusata), evitano generalizzazioni fuorvianti (nelle quali talvolta rado anch'io). Accetto comunque la proposta di rivolgere la domanda ai lettori, ma devo prima dettare le condizioni: non rispondere in modo troppo particolare, altrimenti finiremo per discutere della Posta, ed allora sarà venuto il momento di incominciare a preoccuparsi. Ne, comunque o far e quello che avete fatto fino ad ora, scrivete lettere o rigori, considerazioni e riflessioni su tutto quello che vi sembra degno di analisi. Anche se può sembrare contraddittorio e poroso, in chiedo di non rispondere alla domanda di Francesco (che, ricordo, è: la Posta del numero 39 ha veramente di bordato e va riportata sui gusti bimori?) con semplici "parole", ma con "fatti", con lettere impostate secondo gli standard attuali e quelli dell'anomalo numero 39... Sono curioso di leggere i risultati...



Chi è  
furbo.....  
guarda i prezzi

# COMPUTER Unisystem

- GARANZIA 2 ANNI -

Computer Shop  
Sempione  
Via Capececiatro, 37  
20148 Milano  
Tel./Fax 02-4048345

**286/20**

Microprocessore 80286 (20-25 MHz.)  
Ram 1 MB. (espandibile 4 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.  
Hard Disk 52 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

**L. 1.450.000**

**386 sx/25**

Microprocessore 80286sx (25-33 MHz.)  
Ram 2 MB. (espandibile 8 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.  
Hard Disk 80 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

**L. 1.700.000**

**386/33**

Microprocessore 80386 (33-58 MHz.)  
Ram 4 MB. (espandibile 32 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.  
Hard Disk 105 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

**L. 2.080.000**

**486 sx/20**

Microprocessore 80486sx (20-50 MHz.)  
Ram 4 MB. (espandibile 32 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.  
Hard Disk 105 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

**L. 2.300.000**

**486/33**

Microprocessore 80486 (33-50 MHz.)  
Ram 4 MB. (espandibile 32 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.  
Hard Disk 105 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

**L. 2.800.000**

POSSIBILITÀ ALTRE CONFIGURAZIONI - VENDITA PER CORRISPONDENZA

PREZZI IVA INCLUSA - PAGAMENTI DILAZIONATI - ASSISTENZA TECNICA - NOLEGGIO

**Stampanti: Epson - Oki - Star**

La società **SOFTTEL**, importante distributrice nazionale di software da intrattenimento, nell'ambito della costituzione di una propria SOFTWARE HOUSE dedicato alla realizzazione di VIDEOGAMES

**RICERCA**

## PROGRAMMATORI GRAFICI MUSICISTI

su piattaforme Amiga, C-64, PC (EGA/VGA - AdLib/SoundBlaster/Roland)

Si richiede approfondito conoscenza dei suddetti elaboratori e provata esperienza nella realizzazione di:

- software;
- grafica ed animazioni;
- musica.

SOFTTEL garantisce il massimo supporto tecnico professionale (software applicativo, hardware, manualistico), adeguati compensi e l'immediata distribuzione del prodotto nel mercato estero, oltre che sul territorio Italiano, attraverso canali già sin d'ora attivati.

Inviare curriculum e prodotti dimostrativi al seguente indirizzo:

**SOFTTEL s.r.l. - Ufficio Tecnico - via Antonino Solinas, 51/B - 00178 - Roma**



# Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO  
Linea 1 MM Gambara  
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE  
PERIFERICHE  
ACCESSORI PER  
AMIGA E PC AI  
MIGLIORI  
PREZZI

## PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

### DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

### DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Esclusivo digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, calcolare in dotazione.

L. 99.000

### ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 69.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 330.000
Espansione 1Mb per plus	L. 105.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

### ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

### MONITOR

PHILIPS 8833 II	L. 430.000
COMMODORE 1084S	L. 450.000

### NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA  
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68891 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 340.000

### KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

### NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA

L. 129.000

### GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock 1090 è un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo così immagini eccezionali.

L. 299.000

### GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus è un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica eccezionale.

L. 490.000

## COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

### AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 640.000

### AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 739.000

### CD TV CON ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO

L. 1.099.000

### AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L. 1.790.000

### NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori.

L. 690.000

### SUPEROFFERTA PC 286/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.490.000

### SUPEROFFERTA PC 386/sx/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.990.000

### MODULI SIMM DA 1MB PER PC SUPEROFFERTA

### STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

## HARD DISK

### HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 ms.

Possibilità di espandere la memoria fino a 1 Mb. autoloos.

### OFFERTA LANCIO

L. 580.000

### HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 ms.

Possibilità di espandere la memoria fino a 3 Mb con moduli simm, autoloos.

### OFFERTA LANCIO

L. 849.000

## MATERIALE DI CONSUMO

### DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz.	L. 900 cad.
50 Pz.	L. 800 cad.
100 Pz.	L. 750 cad.

### DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz.	L. 1400 cad.
50 Pz.	L. 1300 cad.
100 Pz.	L. 1200 cad.

### DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz.	L. 700 cad.
50 Pz.	L. 600 cad.
100 Pz.	L. 500 cad.

### BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

## CONSOLE

MEGADRIVE

GAMEBOY

GAME GEAR

SUPERFAMICOM

LINX

MEGA CD

GIOCHI

ACCESSORI

ALIMENTATORI

CAVI

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

# The Disney ANIMATION studio



VI ASPETTIAMO  
AL PAD. 42  
STAND B10

Il software "The Animation Studio" vi permette di creare i vostri disegni animati personali, utilizzando tutte le caratteristiche tecniche di animazione degli studi DISNEY. Con l'effetto "carta velina" potete vedere in trasparenza più disegni sovrapposti; inoltre avete la possibilità di disporre le immagini nell'ordine voluto e controllarne la durata di apparizione. Potete anche applicare ai vostri disegni la tecnica dello "squash & stretch" (schiacciamento e distensione) e imparare facilmente ad eseguire animazioni dal movimento fluido e continuo. Per colorare i vostri disegni animati vi è la gamma di colori offerti dalle schede grafiche VGA, MCGA, EGA, CGA e Tandy. Grazie alla biblioteca degli effetti sonori potete infine dare il tocco finale ai vostri disegni animati... Il programma "THE ANIMATION STUDIO" è una fonte inesauribile di possibilità!

Disponibile su PC & compatibili e Amiga.



## THE SOUND SOURCE

collegata al tuo PC, produce  
le voci dei tuoi eroi offrendo  
effetti musicali  
e sonori  
fenomenali



SILENT SOFTWARE INC.

☐ Desidero ricevere una documentazione  
gratuita sulla gamma di giochi Disney.

NOME E COGNOME \_\_\_\_\_

INDIRIZZO \_\_\_\_\_

TEL \_\_\_\_\_

Distribuito da

Produced by Silent Software, Inc.  
and Walt Disney Computer, Inc.  
Designed by Richard Von Wolfen  
Written by Leo Schrag  
The Walt Disney Company

Tagliando da spedire a C.T.O. Spa - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO)



# SFIDE INVERNALI™

*Accolade™*

AMIGA  
PC  
SCHEDE VIDEO: VGA/MGG/EGA



## VERSIONE ITALIANA



Provengono da tutte le parti del globo. Sono i migliori atleti del mondo e si misurano con 8 fra le più entusiasmanti discipline degli sport invernali: il tondo, la discesa libera, lo slalom gigante, il salto con gli sci, lo slittino, il bob, il pattinaggio di velocità, il biathlon. Vivi un'esperienza indimenticabile in un gioco fatto di caraggia e abilità, potenza e tempismo, riflessi istantanei e precisione. Fino a 10 giocatori!



ACCOLADE™